TOP SECRET
Návod na FFVIII, tipy, cheaty!

DEMA NA CD: TOY STORY 2 • NHL CHAMP 2000 • PAC-MAN WORLD • V-RALLY 2 • SLED STORM

PlayStation

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 23

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

UŽ ZASE SKÁČU PŘEZ KALUŽE KRVE A PARALYZUJI ZOMBÍKY. POTŘETÍ!

IN COLD BLOOD

Pssst .. Chcete slyšet něco o příštím Metal Gearu? Odhalujeme tajný projekt týmu Revolution.

BLÍŽÍ SE!

Předávkování PS2! Lesklé nové obrázky z Tekken Tag, GT 2000, Ridge Racer V, ISS 2000 a mnohem víc!

LAVINA RECENZÍ

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION
F1 WORLD GRAND PRIX
TRICK 'N' SNOWBOARDER
HELLNIGHT
NHL FACE OFF 2000
RISING ZAN: SAMURAI
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
SHADOW MADNESS
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2
SUPERCROSS 2000
JURASSIC PARK: WARPATH
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE
RAILROAD TYCOON 2
NBA SHOWTIME
PONG

GRAN TURISMO 2 PLAYTEST!

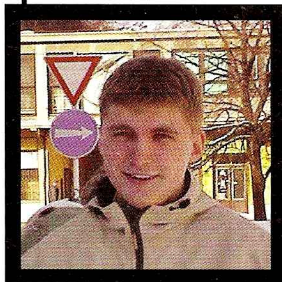
Nahlížíme pod kapotu fenomenální závodní hry.



DUKE PRO PS2 ■ ROLLCAGE STAGE II ■ OBRÁZKY Z UNREALU ■ THEME PARK WORLD ■ F1 2000 OD EA ■ PRVNÍ ČÁST NÁVODU NA FFVIII ■ COOL BOARDERS 4 ■ RALLY CHAMPIONSHIP & MASTERS ■ SPEEDBALL 2100

art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

úvodní slovo...



Ahoj. Zatímco se náramně bavíte nad mou fotografií, já přemýšlím, jak asi vypadáte vy. Nevím o vás vůbec nic - možná právě teď čekáte na autobus, možná nenápadně šilháte pod školní lavici a možná právě uháníte ulicí s ukradeným časopisem. Možná jste PlayStation Magazín náhodou objevili u kamaráda a právě jím narychlo listujete (v marné snaze dozvědět se, o co tu jde), možná jste věrný předplatitel. Pravděpodobně jste muž, ale jisté to není. Možná že vás ještě dnes čeká hromada domácích úkolů, nebo jste právě uložili ke spánku své děti. Nemám tušení. Jediné, co vím, je, že máte rádi videohry a mám obrovské štěstí, protože to je také to nejdůležitější, co potřebuji vědět. Právě pro vás tu totiž jsme - ať už chcete vědět, který fotbal je nejlepší (*ISS Pro Evolution*) nebo toužíte znát cheaty na *Apocalypse* (Ⓐ↑Ⓧ↓ pro odemknutí úrovní), chceme vám pomoci dostat z PlayStation co nejvíce. Na oplátku doufáme, že se stanete našimi pravidelnými čtenáři.

Konec reklamní vsuvky, díky, že jste to vydrželi. Rád bych na tomto místě poděkoval Faridovi za dva roky perné dřiny - po tom jak PSM rozjel pro mne jistě nebude tak těžké tuhle show udržet v plné jízdě. V žádném případě ale nepolevujeme, spustili jsme nový web, plánujeme další změny a nezadržitelně se blíží i PlayStation2. Za sebe i za vás, všechny čtenáře, bych si přál, aby každý měsíc byl hráčsky tak plodný, jako právě leden 2000 - *Resident Evil 3: Nemesis, Gran Turismo 2* a *ISS Pro Evolution 2000* jsou podle mého názoru tři z pěti nejlepších her pro PS1. Jejich recenze najdete na následujících stránkách.

Užijte si je.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

Oficiální český PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@score.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat, Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Tomáš Zvelebil, Jan Bílek
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Pavel Urbánek, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šentrochova 16
162 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal
Pavel Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šentrochova 16
162 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole, Petra Kytková
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: ditribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Soňa Vadová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy
Total Film
T3
score

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
ČTK repro a.s.

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Future Publishing — Your guarantee of value

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

Oficiální český PlayStation Magazín

OBSAH

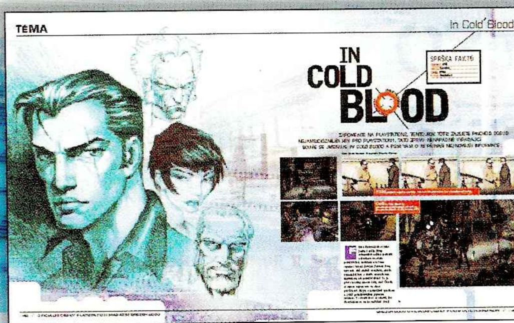
ČÍSLO 23
BŘEZEN 2000



page 029

Rally Championship

Bude toto přemožitel *Colina McRae*?



page 020

In Cold Blood

Zvláštní agent PSM odhaluje pozadí špionážní hry od Revolution.

BLUEPRINTY

PREPLAYE

TÉMATA


32 BEATMANIA

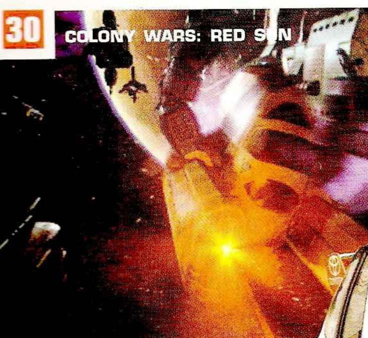


„Vytvořili jsme akční hru, která je především o umění skrývat se."

IN COLD BLOOD **STRANA 020**

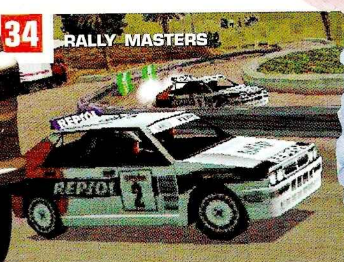

36 THEME PARK WORLD


36 THEME PARK WORLD


30 COLONY WARS: RED SUN


28 RALLY CHAMPIONSHIP


34 RALLY MASTERS


34 RALLY MASTERS

„Dnešní minihry byly dříve plnohodnotnými tituly, ba hity."

MINIHRY **PAGE 038**







S jistou dávkou štěstí dokáže grafický engine realisticky ztvárnit famózní animaci *Thunderbirds.*

"F.A.B. SCI"

ODSTRARTOVALI JSME

NA PLAYSTATION2 SE MAJÍ OBJEVIT KULTOVNÍ LOUTKY

Jak nejlépe vyhodit 20 milionů liber? Právě v této záviděníhodné pozici se nacházejí u SCi. V minulém čísle jsme vás informovali, že získali licenci na Mille Miglia. A v utrácení peněz pokračovali i v tomto měsíci a vůbec při tom nešetřili. Získali kontrakt na vydání hry *Thunderbird*, přičemž na projektu se má podílet autor show Gerry Anderson.



"Vše směřuje k dalšímu obrovskému úspěchu, jenž by se měl dostavit s návratem show *Thunderbird* na televizní obrazovky na podzim,,, říká sám mistr loutkař, v plné práci na kompletním přepracování programu. Na softwarové zpracování hry, jež je prozatím označována za "strategickou akční,,, si SCi pojistili firmu Deep Red Games. Dobrá zpráva zní, že se objeví na PS2, tudíž tato verze bude o něco dokonalejší než původní show. Špatná zpráva je to, že hru neuvidíme dříve než na podzim 2001.

Kevin Buckner, ředitel Deep Red, k tomu říká: "Toto je jedna z těch her, které přijdou jako blesk z čistého nebe, a náš tým se nemůže dočkat, až se do toho pustí. Už teď citují postavičky ze show a podivně chodí!,, Jistě bude zajímavé, jak se tento třicetičlenný autorský tým, dostatečně vybavený zkušenostmi ze strategických her, svého úkolu zhostí a jak využije licenci i technické možnosti nové konzoly. Teď pro změnu z jiného soudku. SCi pracují rovněž na projektu *Titanium Angels*, rovněž pro PS2, přičemž tato hra je posazena do jakési alternativní budoucnosti. Půvabná, ovšem nekompromisní Carmen Blakeová nouzově přistane na nehostinné planetě a musí si probít cestu domů. Že by Lara Croftová pro novou konzolu? Jen si dámy prosím nervěte vlasy ani nedrásejte obličeje. Více v příštím čísle... ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE, ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? UVIDÍME. TENTO MĚSÍC: RAINBOW ISLANDS

PROČ MÁM RÁD *RAINBOW ISLANDS*



S nástupem polygonu se dvojrozměrné plošinovky nevyhnutelně staly věcí minulosti, ovšem stojí za to, položit si otázku proč. Protože polygony přispívají k lepší hratelnosti? Vůbec ne, spíše protože jsou nové a každý si myslí, že je musí používat. Hry jako *Rainbow Islands* jsou hlasem z dávných dob, kdy hratelnost byla vším, na grafice příliš nezáleželo a nějaké úhly



hubení nepřátel ... rovní byla origi... u, přičemž na ... ávku energie jako ... a navíc zde bylo ... a žlutá, růžová ... o dny. Rozkošné.

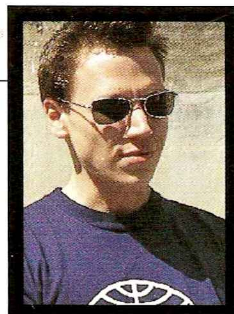
Justin Calvert

PROČ NENÁVIDÍM *RAINBOW ISLANDS*

Jako jediný důvod obrovské obliby Rainbow Islands se mi jeví to, že hra hýří barvami. Vždyť co jiného by za tím mohlo být? Grafika? Ta snad už horší být nemůže? Hratelnost? To by bylo zábavnější vydloubávat si oči lžičkou. Životnost? To by déle vydržel sněžný muž na Sahaře. Nenechejte se ošálit, tato hra má pořádně daleko do onoho skvostu, za nějž ji někteří chtějí vydávat. Už na úvodní obrazovce je zásadní chyba a neomluvitelné faux pas - hlavní postava je zrzek. Ale hráč se přece musí s hlavním hrdinou ztotožnit, takže se mu tento hrdina musí i líbit. Navíc mám za to, že mnoho běžných hráčů nenalezne v tom, co hra nabízí, příliš velké zalíbení: požírání ovoce, házení duchy a podobné věci, to je rozhodně jen pro někoho. Prostě tu hru nenávidím.

Catherine Channonová

...u k smrti! Proč? Protože Justin nesmí vyhrát. Toť zákon.



Tony Mott je šéfredaktorem časopisu *Edge*, nejprestižnějšího multiformátového periodika věnujícího se počítačovým hrám.

TEST BUDOUCNOSTI

JAK SE BLÍŽÍ UVEDENÍ PS2, ZÁLEŽÍ NA KVALITĚ ČÍM DÁL VÍC

Děje se něco divného. Jak tomu bývá každý měsíc, i teď jsem se vrhnul na kupu preview, které mi zaslal náš člověk v Japonsku. Vývoj na frontě jménem PlayStation2 kráčí pochopitelně mílovými kroky, a tak ani nepřekvapilo, že část cenného balíčku z orientu tvořila sada obrázků ze *Sky Surferu*.

Ve hře od Idea Factory se stáváte naprostým sportovním šílencem a po výskoku z letadla surfujete po obloze na prkně. V kupě Mah Jong simulátorů a nejrůznějších pokračování to působí originálně, přičemž nápaditý koncept ještě zvýrazňuje skvělá grafika, takže jsem si v hlavě už sumíroval optimistickou recenzi. Ale pak zazvonil telefon. Ukázalo se, že navzdory desítkám fotek ze hry dávno zpřístupněných přes miliony webových stránek si u Idea Factory nepřáli, abychom tiskli jakékoli vizuální materiály. Podle všeho tak hru čeká kompletní přepracování. Něco podobného jsem nezažil za celých sedm let své novinářské praxe. A kdyby nic jiného, alespoň to dodalo na důvěryhodnosti některým nedávno vzneseným pozoruhodným tvrzením. Třeba že softwarové firmy nemohou získat přístup k vývojovým sadám pro PS2, dokud neodevzdají Sony natvrdo postavené koncepty. A že Sony může odejmout firmám svou podporu, pokud nabude dojmu, že projekt nepostupuje - dle jejich názoru, samozřejmě - tím správným směrem, a že tudíž kreativní svobodě se lze těšit nejdříve na druhém projektu. Jakkoli to zní znepokojivě, můžeme být v tichosti rádi, že Sony drží své partnery takto zkrátka. Vždyť v minulém čísle jsem si stěžoval na to, že v ústředí Sony neexistuje dostatečný dohled nad kvalitou produktů. Teď tedy tato zpráva - alespoň víme, že se s tím snaží něco udělat. Chvála bohu. ■

PREVIEW

Díky Kamurai si Namco konečně potykalo s RPG žánrem





KAMURAI SHINLAI

NAMCO / LÉTO 2000

Po letech téměř naprosté nadvlády Square v oblasti erpégéček se teď rozhodlo vyzkoušet své štěstí i Namco. Svět jejich RPG hry tvoří šest zemí obývaných jak lidmi, tak bohy - jmenují se Země, Oheň, Obloha, Život, Temnota a Světlo, což je vznášející se království obývané bohy. Řečení bohové ochraňují lidi před zlými bytostmi, jež přebývají v hájemství Temnoty. Vy jako hráč ovládáte čtyři postavy - dvě lidské (Syuon a Kagato) a dvě božské (Sayohime a Fushinomiko), jejichž úkolem je hrozbu zla zlikvidovat. Hra je rozdělená na dva příběhy a vy mezi nimi musíte přeskakovat. Dalším zajímavým rysem je systém Mind And Will, jenž ovládá emoce ostatních postav, a tak si je k sobě můžete připoutat. Více dalších informací brzy.

Like *Ridge* but want more realism? Say hello to *RRV*...





SHIN RIDGE RACER

NAMCO / BŘEZEN 2000

Zatímco *GT 2000* od Polyphony provázejí nejrůznější fámy a dohady (Bude odloženo jeho časnější vydání v hernách?), Namco se pevně rozhodli, že PlayStation2 by měla mít ke svému uvedení na trh špičkovou závodní hru, a proto stále vylepšují svůj *Shin Ridge Racer*. Ten běhá na skvostných 60f/s a vyznačuje se mnohem realističtějším přístupem než jeho skorojmenovec: při kolizích létají jiskry, lepší je osvětlení, na autech se odráží sluneční paprsky i světla reflektorů, od silnice se vznáší kouř z pneumatik, hi-res scenérie, spoustu polygonových poloprůhledností a navíc rozkošná dívka jménem Ai Fukami, 20letá fanynka rychlých vozů, mezi jejíž záliby, dle vyjádření Namco, patří „karí, fotografování a potápění". Další velkou změnou je to, že namísto zvyšování počtu aut jich v *Shin Ridge Racerovi* bude ve skutečnosti méně a důraz bude položen spíše na kvalitu než rozmanitost. Preview verze se hýbají skutečně rychle, obrázky nádherně, takže se máme na co těšit a je možné, že tato hra sebere *GT 2000* vítr z plachet.

ORIENT EXPRESS

O ZOMBÍCH, DINOSAURECH A MISTRECH SAMURAJÍCH ...

HRŮZA, HRŮZA, HRŮZA

A NIKDE TOMU NENÍ KONEC

Dobré zprávy pro ty, kdo mají v oblibě krvavější stránku PlayStation - Capcom potvrdil pokračování svých hororových fantazií *Resi Evil* a *Dino Crisis*. Už v minulém čísle našeho časopisu hovořil o *Resi 4* Shinji Mikami, ale teprve před několika dny prezident Capcomu Kenzo Tsujimoto ohlásil plány na druhý díl *Dina*, který by se měl objevit na PS2. Původně se mělo za to, že *Dino 2* se objeví ještě na staré PlayStation a pro PlayStation2 bude vyhrazen *Dino 3*, ale zdá se, že všemu je jinak. Zatímco přesné datum vydání *Dino 2* nebylo dosud potvrzeno (Capcom pouze tvrdí, že to bude někdy v tomto roce), byl už vybrán evropský publisher, jímž bude Virgin Interactive.

Ti, kdo hladoví po originálních masakrech, jistě uvítají další plánovaný capcomovský titul pro PS2. Nejnovější snímky ze hry *Onimusha The Demon Warrior* se pyšní obrovským množstvím polygonů, hi-res grafikou, nádhernými světelnými efekty a texturami dokonale padnoucími k zasazení hry. Podle posledních zpráv zde bude vystupovat mystický samurajský hrdina Akechi Samanosuka, jemuž svůj hlas i tvář propůjčil japonský herec Kaneshiro. Ale v ústředí Capcomu nenajdete jen krev a vyhřezlá střeva. Na původní PlayStation míří *Breath Of Fire IV* a internetové spekulace mluví o tom, že ještě dvě jiná pokračování se připravují pro PlayStation2. Za prvé *Marvel vs Capcom*, jehož předělaná verze by měla mířit směrem k PS2. Pravda, to potěší tak příznivce 2D, ale je zde ještě lepší zpráva, a to, že šílená dreamcastovská bojovka *PowerStone* by se mohla objevit na PS2 ve formě druhého dílu. Kromě *Onimushi* nejsou tato pokračování ničím, nad čím bychom se měli rozplývat, ale do doby, než se objeví první vlna úplně nového software, je třeba vzít, co přijde. Ale co, vždyť to je *Resi 4*, ne?

První screenshoty ze hry *Onimusha* (nahoře a dole vlevo) a *Biohazard: Gun Survivor* (dole vprostřed) plus snímek z *PowerStone* (dole vlevo), pokračování by se mohlo objevit na PS2.







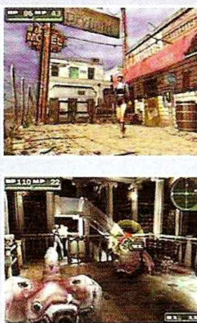


NOVÉ TITULY

PARASITE EVE II
(SQUARE)

Pokračování velkého hitu z roku 1998. *Parasite Eve II* je výrazně vylepšené, a to také díky úplně novému autorskému týmu. Děj se odehrává tři roky po originálu, postavy jsou tytéž, ovšem vše ostatní se pohnulo kupředu - inovován byl bitevní systém (teď je jeho součástí i autozaměřování), grafika dostala nový nátěr a zvýšena byla ještě intenzita beztak dosti napjaté atmosféry. K tomu si připočtěte tvrdší monstra, víc zákeřných útoků plus skvělou a přitažlivou agentku jménem Aya Brea. Že by Resi-mu vyrostl zdatný konkurent?

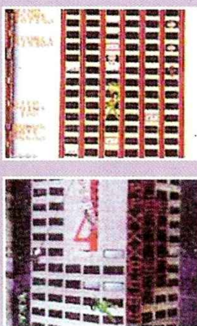
Vylezte, potvory! Parasite Eve se vrací na scénu a je lepší než kdy jindy.



CRAZY CLIMBER 2000
(MITSUBISHI)

Pokračování populární arkády. *Crazy Climber 2000* uvítá každý, komu se líbilo *Ape Escape*. Nestačí ale svého horolezce namířit na vrcholek budovy a stisknout tlačítko, teď musíte používat analogového ovladače a co nejlépe simulovat pohyb šplhání. Pravá a levá páčka totiž napodobují pohyb vašich paží a nohou. Nestačí jednoduše vylézt na zeď, v *Crazy Climberovi 2000* musíte prozkoumávat i vnitřek 3D budov. Retro nadšenci jistě s radostí uvítají původní verzi, která je ukrytá v podúrovních, zatímco zbytek si bude přát pořádné jištění.

Pavoučí muž pro blázny do šplhání po budovách - CC 2000 a nové výšiny.

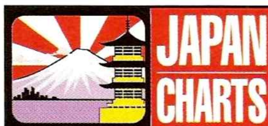


CHASE THE EXPRESS
(SONY JAPAN)

Chase The Express je nadějí Sony pro rok 2000. Je to trojrozměrná adventura, která se vyrovná *Resident Evilu*. Úkolem je zachránit rukojmí z Blue Harvestu, vlaku uneseného bandou teroristů. Vy hrajete v roli amerického vojáka Jacka Mortona a při úkolu vám jsou nápomocni agenti Christina Waybornová a Boris Zugoski. Jsou zde hádanky v *Resi* stylu, velice kvalitní CG, tedy všechny předpoklady pro to, aby se stala skvělou adventurou. A protože už se připravuje anglicky mluvící verze, můžeme se v dohledné době těšit na evropskou verzi.

Hegemonie adventur ve třetí osobě pokračuje neohroženě dál.





TOP 5 - PRODEJ



1. Gran Turismo 2 (SCE)
2. Shin Yugioh Duel Monsters (Konami)
3. Legend Of Dragoon (SCE)
4. Chrono Cross (Square)
5. Densha De Go! Professional Specification (Taito)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ

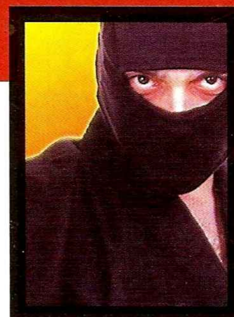


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
4. Parasite Eve II (Square)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Dance Dance Revolution (Konami)
3. Saga Frontier 2 (Square)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. To Heart 2 (Aquaplus)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech

OTAKU YOUTH

KDE JE TO (SYROVÉ) JEHNĚČÍ?

Co jste dostali k Vánocům? Novou závodní hru? Nebo snad nový fotbalový simulátor? Anebo že by jednu z těch adventur ve třetí osobě? Jak rozkošné. Jestli jste měli to zatracené štěstí a dostali nový *Tomb Raider* nebo *FIFA*, nepochybně jste si přišli na své, ale netoužíte přece jenom ve skrytu duše po něčem, no po něčem jiném?

I když Japonci mohou být zcela klidně obviněni, že žánry herního průmyslu vysávají skutečně do dna (viz šílenství pro robotech, potvorách a teď hororové survival hry), tak v herních obchodech Akihabary lze najít více originálnosti než v našich krámech. Mezi hrami, které se chystají vtrhnout na trh, najdeme milostný simulátor *Sentimental Graffiti 2* či urob si sám bojovku *Karu Hari Fighting Game Creator*, zatímco mezi posledními tituly jsou takové jako *Vib Ribbon* od Vectrexu či závody tahačů *Dekotora Legend 2*. Pravda, toto nejsou zrovna hry, které by PlayStation dotlačily na samou mez jejích možností, nicméně alespoň dokazují, že originálnost ještě nevymřela. A tak zatímco západní vydavatelé jsou otroky trendů a stále náročnějších požadavků na pixelovou dokonalost, Japonci nabízejí skutečný výběr software, který zde u nás vůbec nemáte šanci najít.

Což to vlastně říkám? To, že až poletí PlayStation2 do Evropy, můžeme snad doufat, že se k němu „přifaří" několik originálních herních nápadů. Věřte mi, vím, co říkám, dokud jste totiž nehráli hamburgerový simulátor, neznáte život.

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA ...

Frustrovaní autoři her by měli svou pozornost upřít na *Kaku Hari Fighting Game Creator*. Nejenom že to sama o sobě je dvojrozměrná bojovka, ale rovněž si v ní můžete vytvářet své vlastní bojovníky. Zvýšit jejich rychlost, váhu, přidat speciální útoky i obranné chvaty. Ninja X říká: „Boj!"

Láska je ve vzduchu - na PS teď míří několik simulátorů milování a dvoření. NEC připravují *Friends*, u Konami zase pracují na *Want To See You (Your Smile In My Heart)*, které by se mělo na trhu objevit už v únoru. Kid mají vypustit milostný simulátor *Infinity* a Atlus už potvrdili podobný simulátor pro PS2, příhodně nazvaný *I Love You*.

Legend Of Dragoon, kterou už teď uvedlo na japonský trh Sony, má vzít vítr z plachet nedávné předělávce *Chrono* od Square. Můžeme se těšit na širokou škálu postav (rozkošné princezničky, rytíři s blyštivými meči a dívky chystající se do boje) plus úrovně nabité draky. A když se dvě takovéto potvory náhodou setkají, zdá se, že ten menší se podřídí silnějšímu, prostě jako ve skutečném životě.

Po úspěchu *Derby Stallion* od ASCII (dosud 1.7 milionu prodaných kusů!) bude japonskou žízeň po koňských hrách dále hasit hra *Gallop Racer 2000* od Tecmo. Na trhu by se měla objevit příští měsíc a můžete se těšit na více děje než ve *Stallionovi* - titulu klonovaném záhadným chovatelským/ dostihovým simulátorem *Chocobo Stallion*. Pouze v Japonsku.

V Japonsku teď nejvíc letí náklaďáky. *Dekotora Legend 2* bude mít 18 okruhů a svůj stroj si budete po vyhraných závodech moci vylepšovat. Nic moc? Jak myslíte, ale díky hi-res grafice a kultovnímu nádechu se tato hra jistě podívá do hitparád.

U Square teď mají napilno, neboť ohlásili řadu her pro WonderSwan, což je konzola do ruky, která je na trhu pouze v Japonsku. Dosud bylo ohlášeno devět titulů: hra založená na *Final Fantasy*, *SaGa*, *Legend Of* a *Chocobo's Mysterious Dungeon*. Dobrou zprávou pro majitele PlayStation je to, že jsou všechny kompatibilní jak s WonderGate (modem k mobilnímu telefonu), tak s WonderWave (které umí připojit WonderSwan k PS a PS2). S konfigurováním budete moci začít v dubnu.

Světlo světa rovněž už spatřili *Monster Punish* od Teichiku, *Love Game's Wai Wai Tennis 2* od Sunsoftu, *The Family Restaurant* od ArtDink, *Tour Party: Graduation* od Takara, *Biohazard Gun Survivor* od Capcomu a *Rescue Shot Bubiooo* od Namco.

SCREEN TEST

DR. HOLLYWOOD ČEKÁ ZA DVEŘMI. KLIDNĚ HO PUSŤTE.

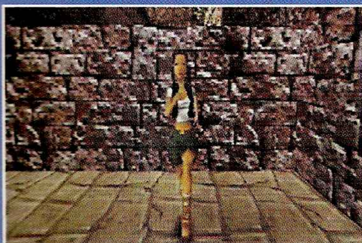
4. TOMB RAIDER VIII: RETRIBUTION

„Lara Croftová: dobrodružka, gymnastka a průzkumnice. A celkem dobře jí jde i archeologie."
Režie: **Michael Winner**

ZÁPLETKA:
Lara je na cestě do Nizozemska poté, co se dozví, že vzácná archeologická památka známá pod názvem Chartúmské dřeváky je ukryta ve spletité síti podzemních chodeb pod starobylým větrným mlýnem. O pomoc se obrátí na svou bývalou spolužačku z univerzity Vanessu Mortonovou, které zrovna teď štěstí příliš nepřeje a která se živí jako striptérka v amsterodamském nočním podniku jménem Banana Babes. V půli děje následuje střih a my se dostáváme do období Lařina dospívání a vidíme, že má nevyřízené účty se svým dávným nepřítelem, učitelem klasických jazyků Hansem Von Krammerem. Opět skok do přítomnosti, kde Lara zjišťuje, že po stejné věci jako ona jde i Von Krammer a jeho smečka neuvěřitelně chabých chlapíčků, navlečených do nindžovských pyžam. Proto se spojí s nechutným, nicméně inteligentním holandským badatelem a profesorem Ruudem De Boerem v jeho polomormonské komunitě na okraji Rotterdamu - zalidněné nádherně zaoblenými německými modelkami, které jsou všechny expertky na archeologii. Lara, Ruud a jeho dívka se tudíž vydávají k větrnému mlýnu, aby se zde střetly s Von Krammerem a jeho pochopy. Na poslední chvíli se zde ale objeví Vanessa a zachrání Laře život. Atd. atd.

CHARAKTERISTIKA:
Indiana Jones se sexy dámou v hlavní roli.

ZELENOU, NEBO STOPKA?
Zelenou, štíhlá Lara je fakt okouzlující, hlavně při gymnastických cvicích, jenom kdyby Winner netrval na tom, že pod trikotem musí mít dva míče na rugby. Poslední scéna mezi Van Damme a Cantonou by mohla končit nějak takhle: "Hele, ty máš zasraný dřeváky.„ "Nekecej, mně lidi nohy líbaj.„ **Andy Lowe**


Můžete sice utíkat, ale pozornosti pana Michaela Winnera stejně neutečete.

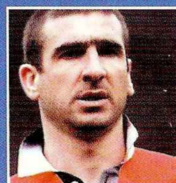
OBSAZENÍ


▲ Lara Croft – Posh Spice


▲ Teenage Lara – Denise Richards


▲ Vanessa Morton – Denise Van Outen


▲ Professor Ruud De Boer – Jean-Claude Van Damme


▲ Hans Von Krammer – Eric Cantona

Photos: Movie Store Collections/All Star

UBI SOFT PŘIDÁVÁ DO KOTLE

RAYMAN PRO PS2

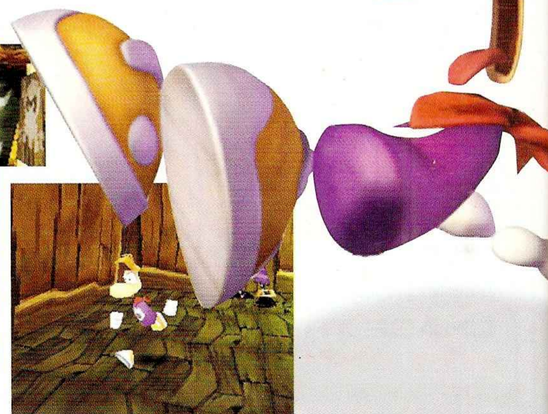
A TO NENÍ ZDALEKA VŠE.

Francouzská vydavatelská firma Ubi Soft chce udělat dojem na PlayStation2, a proto připravuje vydání nových verzí svých posledních titulů. *Rayman 2* i *F1 Racing Championship*, vydané pro staré dobré a milované PlayStation, budou předělány tak, aby využily větší kapacitu PlayStation2, a vydány budou pro obě verze PlayStation. Ale tady to všechno nekončí, ambiciózní Ubi Soft chce zahltit svět PlayStation2 řadou další titulů.

Na nové konzole se objeví *All Star Tennis 2000*, opět od Smart Dog, a bude jej doprovázet *Rayman 3*. Rovněž se můžete těšit na nové disneyovky včetně závodního a zároveň dobrodružného titulu s kačerem Donaldem a také novou hru *Jungle Book*. Ještě zajímavější je to, že Ubi Soft získal kontrakt na řadu her od Warner Bros. A největší tajemství? Na cestě je *Batman - Vehicle Adventure*. To je (patrně) závodní hra postavená na kresleném seriálu *Batman and Robin*. Že by se tedy z Ubi Softu stávalo nové Activision? No, uvidíme...







Na PS2 míří *Rayman 3*
a oproti minulým dílům by zde měl být podstatný rozdíl.

KDO VYHRÁL CTR?

VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z PSM 21

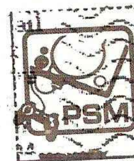
Crashův vánoční návrat (na motokárách) jsme oslavili soutěží o deset originálních her *Crash Team Racing*. Odpovědí, jak už je dlouho dobrým zvykem, se sešla obrovská hromada, cca 500 kousků. Dne 26. ledna jsme přistoupili k losování, jež dopadlo následovně:

- ✓ Jaroslav Mareš, Velešín
- ✓ Roman Chmela, Jeseník-Lázně
- ✓ Ondřej Řezníček, Praha 10
- ✓ Jana Kozačková, Brno
- ✓ Martin Kupka, Zábřeh
- ✓ Kateřina Samcová, České Budějovice
- ✓ Lukáš Fišer, Holice v Čechách
- ✓ Martin Duben, Dobruška
- ✓ David Kozel, Ostrava-Hošťákovice
- ✓ Roman Brtek, Český Brod

Neúspěšné účastníky patrně zajímá, jaká že byla správná odpověď. Tak vězte, že Crash je vačnatec a nikoli, jak drtivá většina čtenářů napsala, psovitá šelma. Zde je obrázek jeho skutečně žijící předlohy.



Please use the Postcode



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

TAK TO BY BYLA HRA!

UŽ JSTE NĚKDY PŘIŠLI NA SKVĚLÝ NÁPAD PRO HRU? NAPIŠTE NÁM HO. NÁS TO ZAJÍMÁ.

LÉTÁNÍ / AUTOR: JOZEF SEBÍŇ, TÝN NAD VLTAVOU

• Koncept

„Letecké simulátory jsou na PS zatím nic moc - suchárna. *Ace Combat* je sice hratelný, ale chybí tam věci jako start, přistání apod. Já jako fanda do letadel, který v letectvu prožil 14 let k tomu myslím mám co říci" začíná svůj dopis pan Sebíň. Vítejte v letecké škole Pepka Seguina - tady se naučíte ovládat vrtulová i proudová letadla a to od základů po vrchol umění včetně vývrtek, souvratů a takových lahůdek jako je sekyra či padající list. Teprve po absolvování výcviku následuje hlavní část hry - stáváte se profesionálním pilotem a snažíte se vydělat peníze. K dispozici je mnoho způsobů -zkušební létání, obyčejný transport nebo třeba přepravování ilegálních věcí za pomocí najatých wingmanů (mimochodem ne vždy poctivých). Námořní lety s hydroplánem, válečné mise, špionáže, pašování, pravidelná linka Praha - Brno. A ještě mnohem více. Palivo je drahé, údržba také, takže se budete muset hodně otáčet abyste vydělali na vlastní přežití, nemluvě o pořízení kvalitnějšího letadla či dokonce vlastní letecké společnosti. Jozef svůj nápad uzavírá nekompromisně: „Lítej, vydělávej a snaž se být nejlepší a nejžádanější. Až se prosadíš, zvítězil jsi".

• Styl

Při čtení dopisu nám to bylo po pár řádcích jasné. *Elite*. Sice „jen" v Zemské atmosféře, ale zato mnohem realističtější. Upřímně a bez urážky, pan Sebíň je blázen do letadel a létání. Ale co na tom, takových je nás spousta.

• Verdikt

Pěkný nápad, oceňujeme především spojení strategického a simulátorového žánru. To by určitě fungovalo, i když to je titul spíše pro počítače než pro konzoly. Jen to nechce přehánět s realističností na úkor hratelnosti. Ono by totiž takové obcházení letadla před startem a patnáctiminutové čekání na povolení ke vzletu mohlo lézt pořádně na nervy. A v každém případě by to chtělo změnit název, takhle by to nekoupil opravdu nikdo. Co třeba *Flying Hero*?



TAK CO ?

Jozef jako první autor českého nápadu dostane jeho srdci jistě blízkou speciální edici *Ace Combat 3*. A co vy? Své nápady zasílejte na obvyklou adresu a to i s návrhem obalu. Kdo ví, možná budete tak dobří, že i pro vás najdeme nějakou cenu.

A UŽ SE VALÍ!

KOULELO SE JABLÍČKO

MOCNÉ THQ ÚTOČÍ S *BRUNSWICK BOWLING 2*

Konečně máme příležitost zahrát si nějaké kuželky. Už jsme tu měli chlápky v trenýrkách a teď nás v březnu čekají na PlayStation dokonce i chlapi v bačkorách. Zdá se to neuvěřitelné, ale *Brunswick Circuit Pro Bowling* od THQ byl předělán. A tak na nás už záhy čeká ještě dokonalejší verze, nádherná grafika, skutečné turnaje a to vše pod záštitou profesionální kuželkářské asociace (takže se zde objeví i slavní hráči). Jedním z klíčových prvků hry je možnost vytvořit si kuželkáře svých snů. Takto vytvoření hráči pak získají i vlastní gesta, jež provádějí po každém úspěšném zásahu. Vámi vytvořené hráče si rovněž budete moci uložit na paměťovou kartu. Doufejme. ■



Tref ji! Koulení, koulení a koulení - aby se vám neodkutálela PlayStation.

IN COLD BLOOD

SPRŠKA FAKTŮ
- **Vydavatel:** SCEE
- **Vývojář:** Revolution
- **Vydání:** Květen
- **Formát:** PlayStation1

ZAPOMEŇTE NA PLAYSTATION2. TENTO ROK TOTIŽ ZAŽIJETE PŘÍCHOD DOSUD NEJAMBICIÓZNĚJŠÍ HRY PRO PLAYSTATION1. TATO ZPRVU NENÁPADNĚ VYPADAJÍCÍ BOUŘE SE JMENUJE *IN COLD BLOOD* A PSM VÁM O NÍ PŘINÁŠÍ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE...

Text: **Chris Buxton** Fotografie: **Martin Burton**



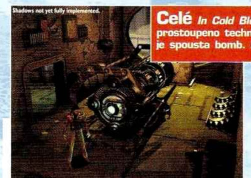






PSM přebírá tajné materiály. Lokace: klasifikováno (ve skutečnosti York).





Celé *In Cold Blood* je prostoupeno technologií. Hlavně tu je spousta bomb. A my bomby rádi.



Firma Revolution si jako jedna z mála firem schopných udělat pořádné adventury ve stylu point'n'click vydobyla značnou reputaci hrami *Broken Sword*. Ano, byly zde dvě slušně vyvážené, skvěle vypadající hry s dobře vymyšlenou zápletkou, ale point'n'click? To je přece trochu staromódní, ne? Člověk si rázem vzpomene na staré pécéčkové šlágry s primitivní grafikou a ještě primitivnějším pípavým zvukem. To nezní moc moderně, že? Revolution se na to naštěstí dívají stejně a začali pracovat ▸

„Překážky musíme logicky začlenit do celku příběhu, jak jsme to konec konců dělali už v *Broken Sword...*"

- Charles Cecil

OBSAZENÍ *IN COLD BLOOD*

CORD

Jmenuje se Cord. John Cord. Je to agent MI6 a zároveň hlavní hrdina *In Cold Blood*. Na začátku hry je vystaven mučení. Kým a proč nevíte. Ovšem při mučení si začíná vybavovat, že byl vyslán na podle všeho rutinní misi do nezávislé ruské republiky jménem Volgia...



KOSTOV

To je Cordův kontakt ve Volgii. Gregor Kostov patří k organizaci VFF (Volžští bojovníci za svobodu) a vzhledem trochu připomíná medvěda. A tak to podle všeho bude ten týpek, který své okolí v pravidelných intervalech baví vtipnými hláškami.



NAGAROV

Postava, jíž by šlo popsat jako „takový ten typ, které hrával Peter Cushing". Dimitrij Nagarov je bezohledný diktátor, který se dostal k moci ve Volgii a je arciďáblem celé hry. Na začátku mučí Corda a rovněž je o něm známo, že ho na veřejnosti zastupuje dvojník.



CHI

Čínská agentka prohnaná jak liška. Ovšem Ch-King Cheung má ke Cordovi ještě větší nedůvěru než k Američanům. Poprvé se setkají v úvodní misi celé hry. V pozdějších stadiích je držena Volžany jako rukojmí a možná jí nakonec začnete i věřit. Otázka je, jak dlouho vám to vydrží.





na hře, jež později dostala název *In Cold Blood* (česky *Chladnokrevně*) — je to špionážní thriller usilující zkombinovat akci a adventurovou hratelnost s dějovou linkou a produkčními hodnotami hollywoodských trháků.

„Chceme se konečně odtrhnout od point'n'click," vysvětluje hlavní manažer Revolution Charles Cecil, jenž je rovněž odpovědný za produkci *In Cold Blood*.





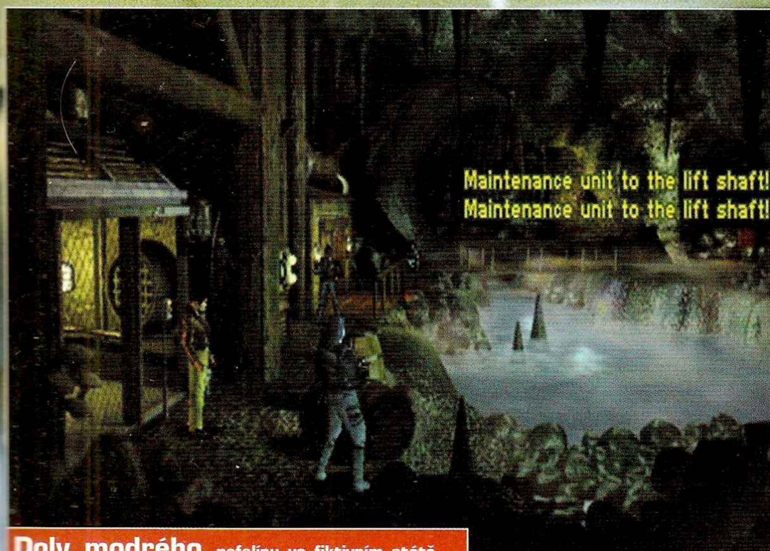
Náš člověk sbírá cenné a tajné informace, v čemž mu pomáhá Super Grass Cecil.

„Dospěli jsme totiž k názoru, že tento hrací mechanismus je jaksi pasé. Proto jsme udělali akčně laděnou hru, která je v první řadě o špionáži, ale také o střílení, takže by měla zaujmout na první pohled." Všechny tyto řečičky o špionáži a střílení mohou vyvolat dojem, že hra jde tak trochu ve stopách titulů jako *Metal Gear Solid* či *Resident Evil*, ovšem stačí pět minut a je vám jasné, že se Revolution spíše než na trumfování klasiky od Konami mnohem více zaměřili na vytyčení milníku ve vývoji dějových her.

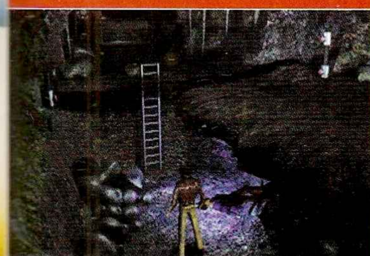
Podobně jako předchozí série *Broken Sword* i *In Cold Blood* chce zaujmout především strhujícím dějem, tentokráte situovaným do oblasti špionáže a podvodů, přičemž je časově posazen do blízké budoucnosti. Spojené státy a Čína se právě ocitly na pokraji válečného konfliktu kvůli Tchaj-wanu a nově vzniklému státu jménem Volgia (jak název napovídá, nachází se kdesi na území dnešního Ruska), bohatému na velmi vzácný modrý nefalín a ovládanému ocelovou pěstí diktátora Dimitrije Nagarova. Modrý nefalín je skutečně existující látka a má se za to, že skýtá klíč k supravodivosti při pokojové teplotě. Právě tato vlastnost umožňuje ve hře Volžanům stavět vysoce výkonné počítače, a Nagarov je proto strategicky významnou postavou jak pro Američany, tak pro Číňany.

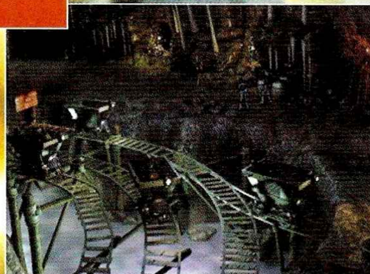
Tohle všechno se ovšem hned nedozvíte, protože *In Cold Blood* začíná tak trochu nejasně, což je samozřejmě záměr - váš hrdina, agent MI6 jménem John Cord, je vystavován mučení ze strany Nagarova a vzpomínky probíhající mu hlavou se zobrazují na obrazovce. Cord má okno a zaboha si nemůže vzpomenout, jak a proč se dostal na své současné místo, nicméně během mučení se mu začínají vybavovat jednotlivé fragmenty jeho minulosti, a jak si jeho mysl vzpomíná na minulé události, hráč dostává příležitost si tyto epizody zahrát v herní podobě. Vlastně dvě třetiny hry se odehrávají retrospektivně, takže teprve po nich se dostanete do aktuální situace, tj. do času, kdy je Cord vystavován mučení. Poslední třetina hry představuje vyústění





Doly modrého nefalinu ve fiktivním státě Volgia jsou pozadím děje špionážního thrilleru.





celého příběhu.

Jasně, možná jsme právě vzbudili dojem, že to vlastně není nic zvláštního, jenom nějaký dobře postavený retrospektivní příběh, jenomže to je, jako byste o *Gran Turismu 2* řekli, že to je jen taková hezky udělaná závodní hra. Charles Cecil bere svůj příběh vážně, bedlivě prostudoval klasické postupy při psaní scénáře i utváření struktury příběhu a ty potom aplikoval na hry vycházející z dílny Revolution. Zdůrazňuje, že roztříštěná dějová struktura *In Cold Blood* představuje „pro nás, autory, velmi vzrušující způsob, jak převyprávět příběh, protože umožňuje postavit na začátek jakousi iniciační scénu, jež vzápětí vyvolá u hráče očekávání toho, co se stane v nejbližší budoucnosti. Nicméně hráč stále neví, proč, z jaké příčiny se to děje a vzrušení i napětí je tak udržováno až do samotného závěru.“ Nicméně jak Cecil rovněž neopomene podotknout, příběh zde není na úkor hry, nýbrž oba aspekty je nutno dokonale skloubit.

„Když jsme začali plánovat *In Cold Blood*,“ vypráví, „řekli jsme si, že překážky musíme logicky začlenit do celku příběhu, jak jsme to konec konců dělali už v *Broken Sword*. Snažili jsme se vyvarovat samoúčelných a nutně hloupých hádanek, přestože se právě přihlouplé hádanky snadněji vymýšlejí.“

Cecil dále říká, že právě tyto hloupé puzzle jsou jedním z důvodů, proč upadl žánr point'n'click, a na jeho tvrzení je určitě mnoho pravdy. „Lidé prostě tak dobře pochopili gramatiku těchto puzzle, že byli schopni okamžitě vyvodit řešení. A autoři se je proto pokusili zbrzdit tím, že začali dělat puzzle nelogická.“ ▶

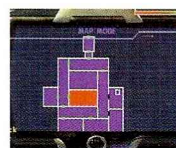
TEĎ SLEDUJ, MILÝ 007

Žádný špionážní thriller hodný toho jména se neobejde bez technologických pozoruhodností. V *In Cold Blood* nejvíce využijete přístroj jménem Remora, což jsou takové velké hodinky...



REMORA DATABASE

Tato funkce vás informuje o tom, kdo je kdo a co je co. Poskytuje informace o průběhu vaší mise i o celkovém kontextu - co ví Cord a MI6 o ostatních postavách, oblastech a objektech celé hry.



REMORA MAP

Tato funkce vás během misí naviguje, zatímco radar se hodí proti strážím a robotům. Jakmile víte, kde právě jsou, můžete se rozhodnout, zda se jim vyhnete, nebo se jim postavíte čelem.

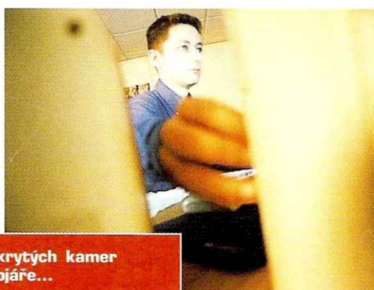


REMORA IR LINK

Remora rovněž obsahuje šikovné infračervené oko, které slouží jako rozhraní pro komunikaci s jinými počítači. Stačí se dostat na kratší vzdálenost a hned máte spojení, což pochopitelně umožňuje hackovat volžskou počítačovou síť, operovat s klíčovými jednotkami a získávat cenné informace.







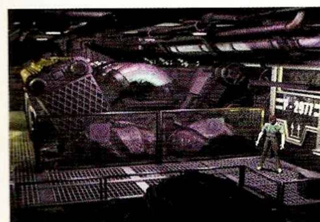
Díky technologii skrytých kamer můžeme sledovat vývojáře...

NEMÁŠ OHEŇ?

Chcete vědět, jak se bude *In Cold Blood* hrát? Zde je úvodní scéna, abyste byli trochu v obraze.



Pomocí vystřelovacího lana s hákem se Cord dostane na palubu velkého tahače, kde uvízne v jedné z kabinek, a aby se dostal ven, musí použít jedinou minu, kterou má momentálně k dispozici. Tu upevní na dveře a pak ustoupí stranou.



Pak pronikne do strojovny. Zdá se, že ven vede jen jediná cesta, a to po levé straně motoru. Ovšem očekávaný výtah na konci je vytažený nahoru a podle všeho jej nelze nikterak aktivovat. Anebo snad ano?



Cord jde k výtahu a jeho pozornost najednou zaujme (tj. natočí hlavu) malý detektor dýmu. A najednou mu dojde, že má v inventáři i zapalovač, načež své Zippo strčí pod detektor...



...a spustí se alarm, který přivolá technika, jenž je trochu překvapen, že na tomto místě potkává člena britské tajné služby. Nicméně podstatné je, že přivezl výtah dolů a Cord už teď nemusí udělat víc, než daného technika zastřelit nebo sejmout ručně. Ale nahoře mohou být další stráže a výstřel by je mohl vyburcovat...



Pochmurná atmosféra prostupuje celou hru. Napětí? Spousta a vysoké.

▶ Příběh *In Cold Blood* je rozdělen do devíti misí a jak rozsah hry, tak její parametry jsou úctyhodné - najdete zde na 400 kamer v 300 různých místech. Jak jistě tušíte, když Cord prochází z jedné oblasti do druhé, velmi často dochází ke „střihu", takže danou oblast vidíte z větší blízkosti. Je to celkem známá technika, použitá například už v *Alone In The Dark*, ale třeba i v *Resident Evilu*, nicméně u Revolution mají za to, že jejich na příběhu postavený přístup nabízí cosi jedinečného.

Navíc se lidé od Revolution nebojí brát inspiraci ze všech možných oblastí. Tak například když Cord prochází místností a v ní je užitečný předmět, na chvíli mu na něm ulpí zrak. „Nechtěli jsme předměty zvýrazňovat větším jasem, protože nám to přišlo trochu neotesané a vulgární," vysvětluje Cecil. „Hmm, to je jako *Fandango* na PC," poznamenáváme my. „Ano, přesně tak," přiznává Cecil, „nestydíme se vypůjčovat si nápady od druhých, pokud jsou ty nápady dobré."

Když zmizel často neohrabaný styl point'n'click, dění v reálném čase je mnohem naléhavější než v předchozích adventurách ze stejné dílny. „Chtěli jsme hráče více vystavit tlaku, ovšem pochopitelně nikoli takovému, který by byl nesnesitelný." Proto v některých místech hry nebudete nuceni k souboji



KDYŽ UŽ JE ŘEČ O REVOLUCI ...

PSM: *In Cold Blood* zjevně aspiruje na některé kinematografické kvality, a to jak svým vzhledem, tak strukturou. V čem konkrétně jste se nechali inspirovat filmem?

Charles Cecil: Snažili jsme se vyhnout Jamesu Bondovi, protože do bondovských klišé člověk upadne, ani neví jak. Hodně nás ovlivnila struktura a děj filmů jako Obvyklí podezřelí a Nelítostný souboj. Znělo by namyšleně, kdybych řekl, že jsme se chtěli těmto filmům vyrovnat, nicméně alespoň jsme usilovali o srovnatelnou intenzitu. Je to všechno otázka, jak skloubit akčnost se silným příběhem.

Ale není povaha hratelnosti, která je v zásadě o dělání věcí, v rozporu s vyprávěním příběhu, které je hlavně o vyprávění věcí?

Já to s těmi filmy vnímám takhle: kdybychom se pokoušeli psát filmy jako hry, udělali bychom ještě větší hrůzu, než je interaktivní film. Ale když se na filmy podíváme a pokusíme se zjistit, jak by šlo vypozorované nejlépe aplikovat na interaktivní zábavu, pak se to celé pohne dopředu. Filmy jsou přece taky o tom, že postavy se vysilují ve svém snažení. A u her je tomu podobně. My hráče dovádíme k zoufalství, ovšem překážky musejí být férové a zábavné ...

Jak se díváte na hry postavené na příběhu a jejich budoucnost?

Příliš mnoho lidí v tomhle průmyslu prostě dělá hry, které jsou jen o fous lepší než ty předchozí. Máme-li udělat nějaký kvantitativní skok - a já netvrdím, že právě my toto děláme - pak to lze udělat jen studiem hratelnosti a tím, že budeme pátrat, po čem lidi touží a jak k tomu přistoupit.

Ale tyto změny do jisté míry určuje technologie, ne?

Přirozeně. A s příchodem PlayStation2 také staneme před obrovskou kreativní výzvou. Moc se na PlayStation2 těšíme a jsme moc hrdí na to, že jsme jednou z nemnoha firem, které obdržely licenci. Musíme se učit a musíme pokračovat v teoretickém výzkumu, aplikovat nové technologie, protože PlayStation2 otevře úplně nové pole možností. Dokonce se na nás obrátila sonyovská divize pro PlayStation2. Japonci chtějí, aby hry byly nabité emocemi, a nás považují za tým, který toto bere vážně. Už se opravdu strašně těším až uvidím, co je možné a co není.

„Chtěli jsme hráče více vystavit tlaku, ovšem nikoli takovému, který by byl nesnesitelný." - CC

„Mám rád hry, kde lze postupovat celkem rychle ..." - CC

CHARLESOVA DOSAVADNÍ KARIÉRA

Revolution založili Charles Cecil, Tony Warriner a David Sykes. Cecil si získal ostruhy na adventurách pro ZX81, Spectrum a Amstrad. Revolution vynikli hlavně na poli příběhových adventur a adventur ve stylu point'n'click.



1992 *LURE OF THE TEMPTRESS*
První titul od Revolution, dostala se do čela hitparád pro ST, PC a Amigu, skvělá sword'n'sorcery hra, která upoutala v té době inovativním reálným časem.



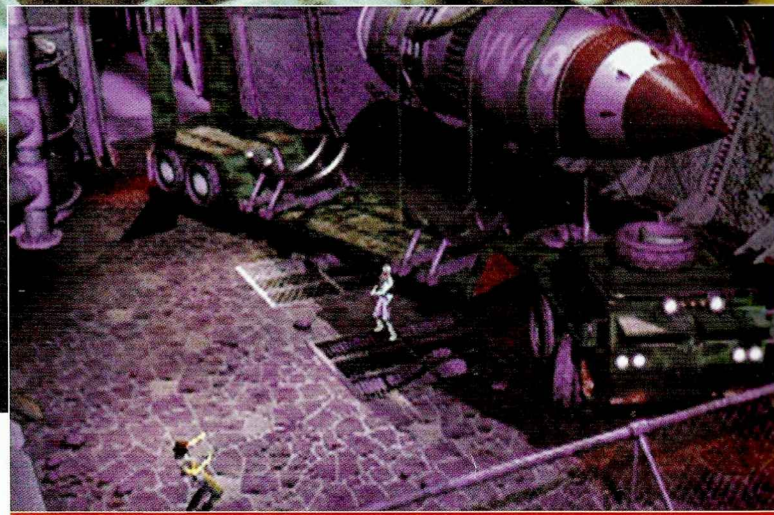
1994 *BENEATH A STEEL SKY*
Druhé číslo jedna pro Amigu, ST a PC. *BASS* - tak se hře všude říkalo - byl sci-fi titul, na němž se podílel a prokázal svůj talent Dave Gibbons z 2000AD / Watchmen.



1996 *BROKEN SWORD*
První titul Revolution pro PlayStation, na němž se podíleli animátoři z disneyovských studií - ve hře šlo o dávné tajemství templářů. V anglickém PSM obdržela hodnocení 9/10.



1997 *BROKEN SWORD II*
George a Nico z *Broken Sword* vyměnili Paříž a templáře za Jižní Ameriku, věkovité mayské proroctví a současného drogového bosse. *BSII* měl stejný kreativní tým jako jeho předchůdce a v anglickém PSM dostal známku 9/10



To je přesně ono. Velká hnusná bomba, aby to mělo trochu grády.

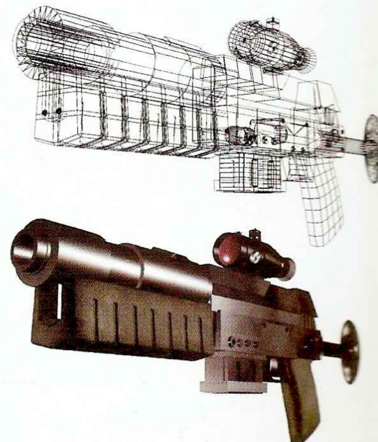
jaksi natvrdo, tj. přímo, nýbrž dostanete příležitost srovnat si v hlavě, co že se to vlastně děje. Nicméně naprosto důležité je jednat co nejméně nápadně - ostatně hrajete zde přece špióna a ne vojáka. A tak když zastřelíte volžskou stráž, možná vám to na chvilku usnadní situaci, nicméně výstřely zachytí další stráže, které se okamžitě vydají po vašich stopách. Jak se podařilo střílení a špionáž skloubit, je stále ve hvězdách, protože Revolution hodlá hru tajit, a to až do jejího květnového uvedení na trh. Ale ať už bude výsledek jakýkoli, hra i příběh by měly být pěkně svižné. „Mám rád hry, kde lze postupovat celkem rychle, a proto jsme museli hráčům poskytnout k prozkoumávání rozlehlé oblasti. A nikdy nenutíme hráče, aby zbytečně postupovali celou cestu až k začátku další sekce, nýbrž snažíme se vyvolat jakýsi pocit, že se děj odvíjí," svěřuje se nám Cecil.

A tak je *In Cold Blood* vlastně špionážní hra, akční hra a zároveň ještě adventura, přičemž obsahuje vizuální pecky i příběhovou linku hollywoodských thrillerů. To zní celkem ambiciózně, že ano? „Zní to sice složitě, ale jako u každého dobrého příběhu i zde to je ve skutečnosti docela jednoduché," dušuje se Cecil. „Nicméně doufáme, že to hráči dojde až na samotném vrcholu hry a řekne si: 'Jo, tak takhle to vlastně bylo.'" U Revolution si podle všeho dali náročný úkol, nicméně soudě dle toho, co je dosud hotové, *In Cold Blood* skutečně slibuje posunutí toho, co se kdysi nazývalo adventurou do zcela nových, možná až netušených kinematografických dimenzí. Lístky si zamluvte už teď. ■





...jak odesílají e-maily do redakce. Náš hrdina vzal roha, víckrát jsme ho neviděli.



JMÉNO:

SPEEDBALL 2100

POZNÁMKA:

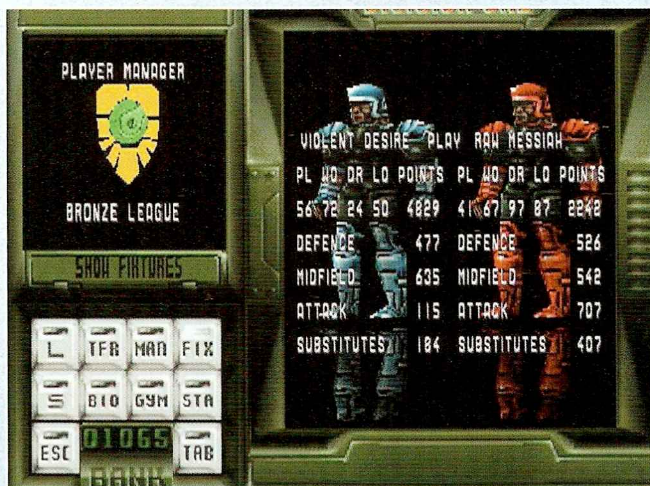
ZA NĚJAKÝCH STO LET BUDOU TAKHLE VYPADAT VŠECHNY SPORTY.

SPECIFIKACE	
STYL:	Futuristický sport
VYDAVATEL:	Empire Interactive
VÝROBCE:	Bitmap Bros
DATUM VYDÁNÍ:	Květen

CHARAKTER DESIGNU:



HOTOVO: 60%



Na stránce pro management si můžete vybrat svůj první tým, ucházet se o hvězdy na přestupovém trhu nebo posílat hráče do tělocvičny.



Design stadionu se co do rozměrů a rozestavení nezměnil, je tu jen více realtimeových, oku lahodících výmyslů.



Násobič skóre - dvakrát se do něho strefte a všechny body, které posléze získáte, se zdvojnásobí.

JAK TO BYLO?





Speedball 2 vznikl v roce 1991 a byl (jak jinak) pokračováním jedničky, která byla vydána o dva roky dříve. Pokud se divíte, že je všude vynášen do nebes druhý díl, vězte, že zatímco originál jen nesměle přišel s originálním nápadem, *Speedball 2* jej geniální hratelností (obzvláště pro dva hráče), grafikou i hudbou dovedl k dokonalosti. Kromě této slavné série BB vděčíme za skvělá dua her *Xenon*, *Cadaver* a *Chaos Engine* a nesmíme zapomenout ani na božské *Gods*. Doufejme, že bude *Speedbal 2100* po jen mírně nadprůměrné strategii *Z* návratem k hvězdným výšinám.

Kdysi v roce 1990, kdy byla Amiga mašinou k pohledání a levné plastikové joysticky se honosily názvy jako The Boss, Quickshot II Turbo a The Bug, vytasili se Bitmap Brothers na nic netušící veřejnost se *Speedballem*. Jednalo se o skvělý nápad se stylovou grafikou, parádním soundtrackem a hratelností, která bez problémů smetla všechny tehdejší sportovní hry. Lední hokej bez hokejek? Fotbal bez vhazování a rohů? Ať už byla *Speedball* cokoliv, fungovala a poté, co si Amigy užívají odpočinku na půdách, zbyl fanouškům jen hlad ukojitelný pouze pokračováním. A teď o nějakých deset let později se Bitmap Brothers konečně rozhoupali a přicházejí se *Speedball 2100*. PSM zpovídal Peta Tattersalla, hlavního grafika hry, aby zjistil, čím míní vyšperkovat nejlepší sport budoucnosti všech dob.

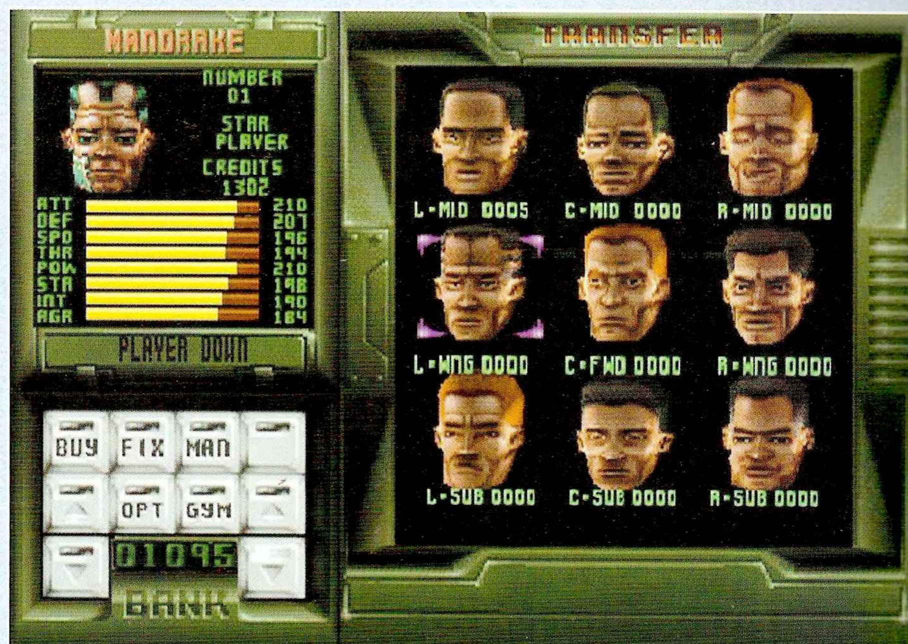
„Nemohli jsme vylepšovat hratelnost původní hry, takže jsme se o to ani nepokoušeli:," vysvětluje Pete. Dokonce i jakoby pinballové rozestavení je identické. Všechny důmyslné násobiče skóre a nástěnné hvězdy byly umístěny přesně na stejné místo jako před sedmi lety. Bitmaps věří, že Speedball získal „práva" na slovo sport. Rozměr fotbalového hřiště se nemění, tak proč by měla aréna na Speedball? Pete dokresluje: „Dívali jsme se na to tak, že místo, abychom se pokoušeli naprosto skvělou hru ještě vylepšit, což je opravdu těžké, měli bychom raději prodloužit herní čas.

„V podstatě jsme přidali volbu paměťové karty, takže si můžete svůj tým nahrát a můžete ho virtuálně donekonečna vylepšovat. Když například hrajete proti některému z přátel, můžete si svůj tým vzít s sebou

CITAT: **„Svůj tým může virtuálně do nekonečna vylepšovat."**



Vaše hvězdná devítka **může být ještě hrozivější a zajímavější, pokud přikoupíte nějaké další hvězdné hráče.**



Fanouškové *Speedball 2* **si určitě všimnou, že ani menu na obrazovce se příliš nezměnilo.**

k němu domů. Když se rozhodnete, že on má lepší tým než vy, můžete si ho vzít domů a udělat patřičné změny."

Stejně jako ve *Speedball 2* můžete i tady svůj tým rozvíjet kupováním hvězd na přestupovém trhu nebo platit vydělanými penězi za vylepšení vašich nynějších hráčů. Tréninková obrazovka vám umožní kupovat dovednostní upgrady pro jednotlivé hráče, takže můžete vytvořit tým, který vyhovuje vašemu hernímu stylu. Zpočátku je ve hře k dispozici 200 volných hráčů. Vy si však můžete hráče přetvořit dokonale k obrazu svému, počínaje odstínem pleti a barvy vlasů a konče dresem a logem mužstva. Tento prvek určitě ocení příznivci *Speedball 2*, kteří museli po léta hrát pod názvem Brutal Deluxe.



Hra *Speedball 2* byla určena pro hru s joystickem s jediným tlačítkem. Vzali tedy Bitmaps v úvahu všechny ty knoflíky, kterými disponují moderní joypady? „Plánujeme začlenit několik speciálních pohybů, které budou záviset na pozici hráče. Jak obrana, tak střed pole a útok budou mít své zvláštní pohyby, ale pokud se nám bude zdát, že to nefunguje, pak je prostě zase odstraníme." Silnou stránkou *Speedballu* byla vždy fantastická jednoduchost, ale Bitmaps mohou přidat různé kličky a parádičky, aniž by hru přetvářeli. A kdo by si na to stěžoval? ■

Justin Calvert



Statistiky hráčů můžete **za příslušnou sumu snadno vylepšit v posilovně. Ale pozor, absolutní štěstí zažijete, až uvidítek, jak se z nich stávají hvězdy.**

PROFIL	
LOGO:	The BITMAP BROTHERS
NAME:	Pete Tattersall
JOB TITLE:	Manager Studia
HISTORIE:	12 let pracuje Pete jako výtvarník a herní designér a za tu dobu se podílel na více než 100 titulech, ale odmítá je jmenovat.
VLIVY:	Pete je fanouškem předchozího Speedballu, ale ovlivnil ho také grafický styl Dana Malonaho a Marka Colmana.

DALŠÍ INFORMACE	
WEB:	www.bitmap-brothers.co.uk

NAME:

RALLY CHAMPIONSHIP

NOTE:

ZAPOMEŇTE NA PROJÍŽĎKY PO PLÁŽOVÝCH TRATÍCH ŘECKA, TOTO RALLYE SLIBUJE JEN A POUZE TVRDOU REALITU. ZDRAVÍME WALES.

SPECIFIKACE

STYL:	Rallye simulátor
VYDAVATEL:	EA/Actualise
DEVELOPER:	HotGen Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
KONKURENČNÍ RALLY:	
COLIN MCRAE RALLY	
V-RALLY 2	
RALLY CROSS 2	
HOTOVO:	90%
CITAT:	„Naše grafika srazí *Colina McRae* do kolen.“



Auta jsou dokonale detailně vypracovaná, s naleštěnými kapotami a takovými drobnůstkami, jako fungující brzda a zadní světla.



Masochisti mohou svým autům způsobit opravdovou újmu, ale takovéto skoky rozhodně nejsou jen doménou masochistů.



Kdesi v této dokonalé realitě můžete narazit na poněkud surrealistická překvapení. K námětu tajných tratí Fergus jen tajemně poznamenal: *„Představte si Alenku v říši divů.“*

ALE CO COLIN?

Tak se na to podíváme, *Rally Championship* možná přináší vyčerpávající realismus, ale musí mít také něco, co nás odláká od *Colin McRea Rally*. Jak chtějí HotGen soupeřit se skotským fešákem? Fergus McGovern z HotGen prozradil svůj mistrovský plán: „Všechno závisí na vzhledu a atmosféře hry. V *Rally Championship* je několik úseků, při nichž vstávají vlasy hrůzou - odehrávající se na úzkých soutěskách, kde vám pocit rychlosti a nebezpečí až bere dech. S takovou úrovní autenticity jste se dosud nikde jinde setkat nemohli.“ Pak nám tedy, Fergusi, uveďte nějaký příklad. „Snažili jsme se dosáhnout co nejvyššího stupně napětí, a to s použitím dlouhých tratí a realistického ovládání.“ To je dobré. Ale ve které oblasti *Rally Champ* Colina doslova smete z povrchu vozovky? „Myslíme si, že je to grafika. Podařilo se nám vytvořit systém, který umožňuje naprosto hladký proud dat přímo z CD. Díky tomu máme i mnohem detailnější prostředí. Nenajdete žádné nedotažené textury, pixelové sprity ani zpomalení. Doufáme, že s naší grafikou, realismem a hrou pro dva hráče posuneme PlayStationové rallye do o stupeň vyšší úrovně.“

Závodní hry rallye nejsou o osobnostech (kolik dokážete vyjmenovat závodníků, kteří se nejmenují Colin?), ale o místech. Ledová pole Švédska, uzoučké křivolaké silničky Korsiky... každá exotická oblast má pro matadory čtyř kol, kteří se snaží podmanit si panenský kraj, vlastní kouzlo. Nikde však není rallye přirozenějším jevem než v krajině Britských ostrovů (tedy alespoň pro anglické redaktory, pozn. redakce).

Do této deštěm smáčené země, obklopené Atlantikem, se nikdo nevydává kvůli vřelému přijetí, přestože nemůžeme mluvit ani o nehostinnosti. A právě proto se *Rally Championship* (s oficiální licencí *British Rally Championship*) uchýlila právě na tento nasáklý ostrov. Zkuste se před tvůrci Hot Gen zmínit o malinko užším přístupu a dostane se vám od jejich šéfa Ferguse McGoverna tvrdohlavé odpovědi: „Pokud si chcete vyjet kolem světa prostřednictvím spousty nedokonale provedených sekvencí, nic proti vám. Ale my jsme věděli, že pokud se zaměříme na scénář jednoho skutečného koutu země, dokážeme celý žánr posunout o úroveň výš. Díky tomu se nám podařilo z hlediska vzhledu a atmosféry dosáhnout mnohem větší detailnosti - autenticita pro nás byla prvořadá.“

Takže místo tradičního ledu, pouště a skrytých lávových polí budeme čelit tratím, které zaznamenají v různých částech země jen nepatrné změny. Nad tím vším však bude, jak jinak, svou nestálostí proslulé britské počasí. Podmínky se mohou měnit od krutých po zatraceně ďábelské, ale vy je nebudete moci předem odhadnout. „Budete zkoušeni deštěm, sněhem, ledem, mlhou a vším možným, co si mezi tím dovedete představit v různé denní době,“ vyhrožuje Fergus a zlotřile si kroutí knír. „Když jsme poprvé předvedli





World Tobogganing Championships poněkud kazí kontroverzní nasazení finského prototypu čtyřkolového bobu.







Mezi herními režimy nebude chybět British Rally Championship, Time Trial, Arkádový (závod proti poli vozů) a režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou (horizontálně nebo vertikálně).

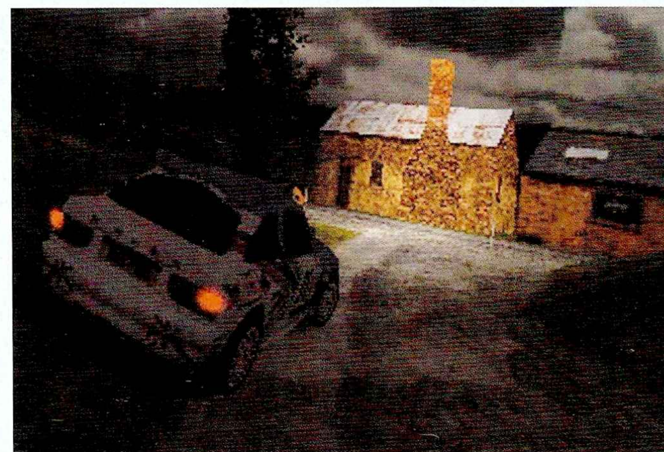


sníh, lezly přitom lidem oči z důlků. Já osobně mám nejraději noční sektory."

Rally Championship vás nenutí precizně ovládnout všechny taje hry a není žádnou přehnaně reálnou simulací, ale na silnici možná zůstanete o něco déle, pokud hru přerušíte a vyměníte pneumatiky tak, aby se hodily do daných podmínek. Šanci na tato a podobná nastavení budete mít mezi jednotlivými částmi závodu, pokud se však chcete bavit jen zatáčením a přidáváním plynu, můžete využít automatického nastavení.

Ať už máte na rallye talent nebo ne, *Rally Championship* se vám bude snažit vyhovět ve všech potřebách, a to díky 21 licencovaným vozům (třídy A5 až A8) a 36 závody (plus 12 okruhy pro dva hráče), což dohromady čítá více než 700 mil. Až je všechny projedete, můžete se do nich pustit znovu v opačném směru. Ba co víc, HotGen překročili konvence rallye tím, že zařadili i možnost různých cest. Povězte nám o tom víc, Fergusi. „Mluvíme tu o bodech za dovednost. Většina hráčů se na alternativní trasy nevydá, protože si nikdy nemohou být jisti jejich správností. Ale pokud se vám je podaří nalézt, ušetříte si několik cenných vteřin, které mohou představovat rozdíl mezi šampionátem a žraním červů někde na zahradě." *Rally Championship* se chce co nejvíce přiblížit skutečnosti. Počínaje sektory vymodelovanými podle skutečných videonahrávek opravdových tratí přes autentické řízení aut po grafické efekty, jako je počasí a nahromadění špíny anebo třeba opotřebovávání motoru. Tolik výklad o hloubce. Díky alternativním trasám, terénní akci a důrazu na nevlídnost podmínek bude *Rally Championship* od HotGen zabláceným pokladem mísícím několik žánrů. Příští měsíc se dozvíte víc. ■

Mark Donald







Představte si to. ***Rally Champ*** vypadá tak skvěle, že EA přemýšlejí o vydání těchto záběrů jako sérii atraktivních pohlednic. Možná.

PROFIL

SPOLEČNOST:	
JMÉNO:	Fergus McGovern
FUNKCE:	Obchodní ředitel
MINULOST:	Fergus se v průmyslu pohybuje už několik let. Dříve šéfoval v Probe Entertainment, jimž vděčíme za *Die Hard Trilogy* a *Alien Trilogy*.
VLIVY:	*Rally Championship* původně vytvořili Actualise pro PC. PC verze byla prvotřídní a HotGen vypadají, že chtějí přijít s výtvorem, kterým se budou majitelé PlayStation pyšnit.

DALŠÍ INFORMACE

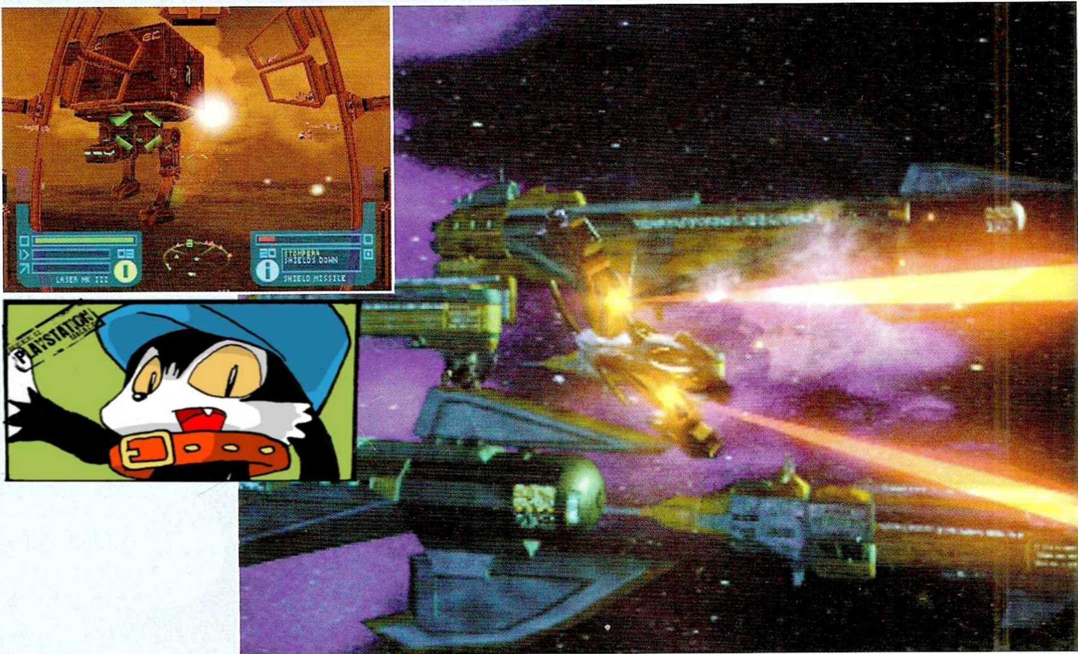
WEB:	www.ea.com

NAZEV:

COLONY WARS: RED SUN

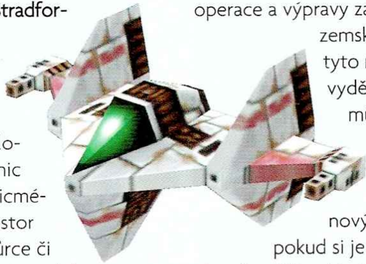
POZNÁMKA:

VE VESMÍRNÉM PROSTORU VÁS NIKDO NEUSLYŠÍ, A TAK SI S NEPŘÁTELSKÝMI LOĎEMI MUSÍTE PORADIT SAMI.



SPECIFIKACE:	
STYL:	Vesmírná střílečka
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Psygnosis
TERMÍN VYDÁNÍ:	Březen
HOTOVO:	80%

Bylo nebylo, v jedné nepříliš vzdálené galaxii vyšla hra *Colony Wars* pro PlayStation. Následovala obrovská vesmírná bitva a ti, kteří přežili, byli po nějakém čase odměněni pokračováním - *Colony Wars: Vengeance.* Nyní, podle dávné tradice všech velkých kosmických sérií, vzniká i třetí díl a hra dosáhne statusu trilogie. PSM kontaktoval pomocí subprostorového posla šéfa designu Simona Stradforda, aby se dozvěděl něco o jeho představách nové hry a o dobývání vesmíru.



„*Red Sun* je pokračování, které v tomto průmyslovém odvětví často nevěstí nic dobrého," začíná Simon. „Nicméně v každé hře se najde prostor pro vylepšování a každý tvůrce či hráč vymyslí nějaký způsob pro zdokonalení hry. My jsme tedy shromáždili co nejvíce těchto názorů, našli mezi nimi obecnou rovinu, a ta se stala základem dalšího postupu." K těmto stavebním cihlám patří třeba profesionálně psaná předloha, více než 20minutové FMV a originální orchestrální soundtrack. Detaily o zápletce jsou prozatím tajné, ale PSM se podařilo vypátrat, že hrajete roli vojáka a že *Red Sun* je šifra pro nepřítele ženského pohlaví, kterého celou dobu pronásledujete. Zvláštní!

Na otázky o typických misích Simon odpovídá: „V *Red Sun* žádné typické mise nejsou." Nudit se ale rozhodně nebudete - postarají se o to gladiátorské zápasy, doprovodné mise, rozsáhlé vojenské operace a výpravy za obrovskými mimozemskými medúzami. Až tyto mise dokončíte, vyděláte si peníze, které můžete použít na opravy a vylepšení své lodi. „Na prodej je tu osm nových hráčských lodí, pokud si je ovšem můžete dovolit, přičemž každá z nich vnáší do daného úkolu novou hloubku perfektního zvládání soubojů." Důležitou roli samozřejmě hrají velké zbraně a rakety, ale Simon podotýká, že mezi 40 druhů zboží, které si můžete koupit, patří také obranná zařízení a štíty. S takovým vybavením by si měl Jean-Luc Pickard raději krýt záda. ■

Justin Clavert





Proti výbuchům ve hře jsou celé londýnské oslavy nového milénia trapnou jiskřičkou.



Bitvy v nejhlubším, nejtemnějším vesmíru jsou jen začátek. Na povrchu planety se objeví celá nová hra.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Psygnosis
JMÉNO:	Simon Stratford
ZAMĚSTNÁNÍ:	Šéf designu
MINULOST:	Po ukončení studia anglické literatury pracoval Simon na „příležitostných hrách". Nikdy jsme o nich neslyšeli.
VLIVY:	Simon je velkým fandou Star Wars a Babylon 5, ale prý ho ovlivnily i romány Stephena Donalda.

CITAT: **„V každé hře se najde prostor pro vylepšování"**

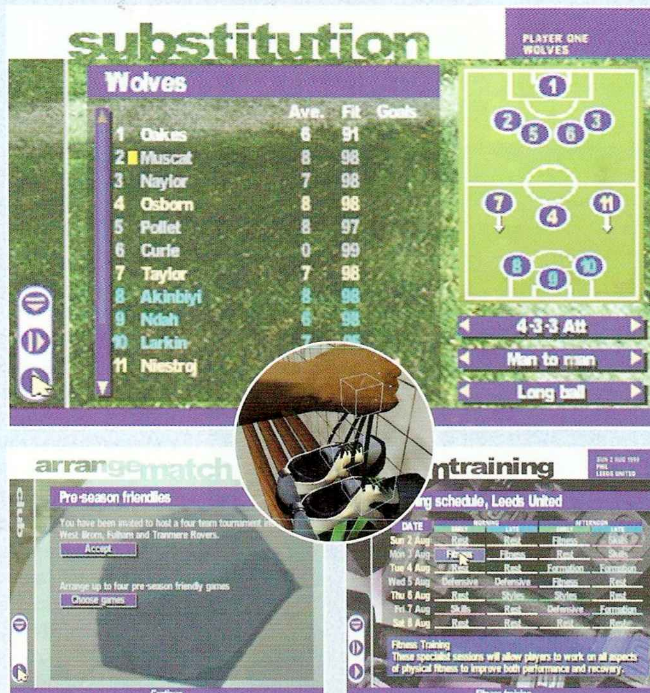
NÁZEV:

PREMIER MANAGER 2000

POZNAMKA:

INFOGRAMES PRÁVĚ ODHALILI POSLEDNÍ VERZI SVÉHO PREMIER MANAGERA.

SPECIFIKACE:	
STYL:	Fotbalový manažer
VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-House
DATUM VYDÁNÍ:	Březen 2000
HOTOVO:	85%









Hra chce být uživatelsky co nejpřívětivější, a proto nabízí spoustu možností a voleb.

Trojrozměrný herní engine je postaven na základě *Actua Soccer 3* a má vytvořit nový standard v oblasti fotbalových manažerských simulátorů.

Phil Bradley je dle vlastních slov vášnivým fanouškem Liverpoolu, a tak se nejeví jako příliš pravděpodobný autor manažerského fotbalového simulátoru. Nicméně Infogrames si vybrali právě jeho a svěřili mu čestný úkol - zhostit se poslední verze velmi úspěšné série *Premier Manager*. No a my jej poté zmáčkli, aby nám vypověděl, proč si myslí, že *Premier Manager 2000* bude dosud nejúspěšnějším manažerským fotbalovým simulátorem pro PlayStation.

„*Premier Manager 2000* dokáže každému fandovi poskytnout příležitost, aby si splnil velký sen a svůj klub dovedl k obrovské slávě," rozpovídal se Phil. „Když máte úspěch v menším klubu, můžete se posléze ucházet o post v klubech větších - neuspějete-li, budete s prosíkem psát dopisy předsedům mužstev v dolních patrech tabulky." Navíc kromě všech týmů čtyř největších anglických soutěží si budete moci vyzkoušet vedení týmů z dvou nejvyšších týmových soutěží Německa, Francie, Itálie a Španělska. Rovněž je zde několik neligových týmů ze všech zúčastněných zemí, které lze nasadit do nižších soutěží.

Jako u každého dobrého manažerského simulátoru - nebo alespoň u všech, které touží odpovídajícím způsobem napodobit svou předlohu - i v *Premier Manager 2000* hrají velice podstatnou roli peníze - anebo jejich nedostatek. Snad není třeba zdůrazňovat, že nejlépe to bude vidět na hráčských transferech, ovšem zároveň budete mít možnost ovlivňovat výběr sponzorů, hřiště i vybavení zázemí, najímání i propouštění zaměstnanců a přirozeně i ceny lístků.

Samotné zápasy lze sledovat buď prostřednictvím textu nebo trojrozměrného zápasového enginu, postaveného na základě téhož, jenž byl využit v *Actua Soccer 3*, přičemž budete mít k dispozici komentář Barryho Daviese. „Každý sehraný zápas je naprosto jedinečný. *Premier Manager 2000* je přeplněný událostmi, ostatně jako sám život, a tak je vyloučeno, aby se některé dva zápasy byť vzdáleně podobaly," přesvědčuje nás Phil, přičemž se vystavuje riziku, že jej hned v příštím čísle (kdy uveřejníme preview) usvědčíme z nepravdivosti jeho bezesporu odvážného tvrzení. Ještě odvážnějším dojmem však působí slib, že se ve hře budete moci vyžívat až se třemi svými kamarády, tedy pokud si všichni vyberete týmy z jedné země. Lákavá vyhlídka, ale lákavě vypadalo už tolik fotbalových utkání...

Justin Calvert





Každý zápas bude doprovázet komentář Barryho Daviese.

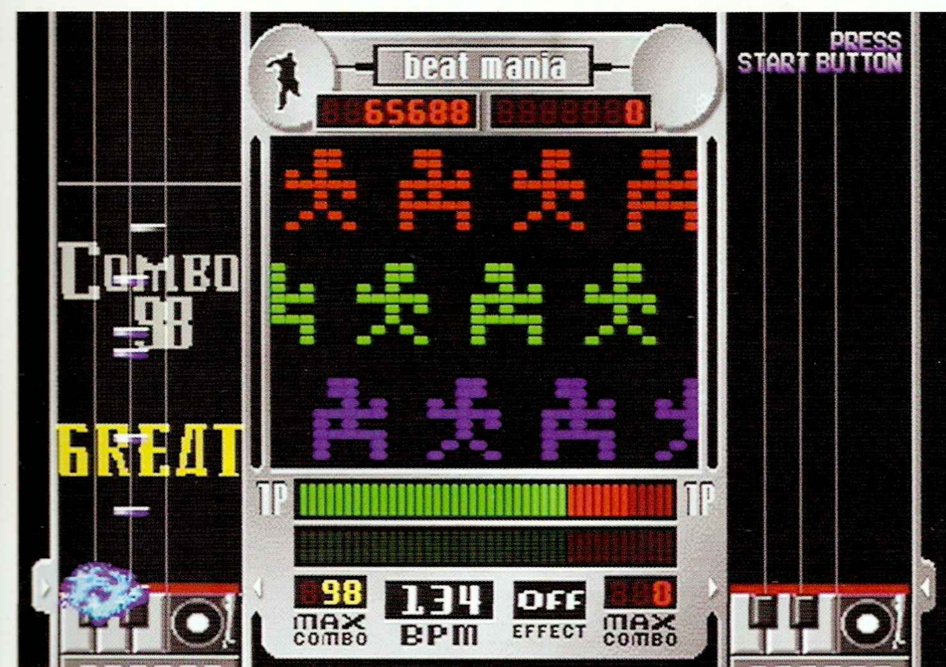
PROFIL	
SPOLEČNOST:	Infogrames
JMÉNO:	Phil Bradley
TITUL:	Producent sport. her
MINULOSTI:	Phil má za sebou už víc jak desítku her, tou nejlepší, na které se podle svého názoru podílel, byl *Striker* pro SNES.
VLIVY:	Philův tým strávil spoustu času hraním konkurenčních titulů, aby byl *Premier Manager 2000* skutečně nejlepší.

CITAT: **Každý sehraný zápas je naprosto jedinečný ...**

Vydavatel: Konami
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Březen

Beatmania

JAPONSKÉ TANEČNÍ HRY SE S PATŘIČNÝMI ÚPRAVAMI KONEČNĚ DOSTÁVAJÍ I DO EVROPY. A HUDBA NEUTICHÁ.



Japonci jsou téměř otrocky posedlí západním popem a vrhají se po všem, co z těchto končin pochází. Dokonce i šampony se tu ze záhadných důvodů stávají uctívanými hrdiny. A tak ve snaze umožnit dětem soupeřit se svými idoly, rozhodli se Konami vydat hromadu her známou jako série *Bemani*. Prvním z těchto titulů byla *Beatmania*, která hráči umožňovala předstírat, že je lepší DJ než Norman Cook, na kytaru hraje jako Jimi Hendrix nebo na bicí jako Lars Ulrich. Není třeba dodávat, že se do ní davy zamilovaly a že si hra postupně v Japonsku získala ohromný úspěch.

Otázkou je, jestli dokáže tento typicky japonský úkaz dosáhnout úspěchu i v Británii? Vyhlídky jsou všelijaké. *Parappa The Rapper*, krom toho, že to byla dobrá hra na party, tento kontinent nikdy pořádně nedobyla. *Beatmania* se nicméně z případu *Parappa* poučila a snaží se překlenout kulturní rozdíly tímto evropským vydáním.

Vysvětleme si tedy, jak vlastně hra funguje. Po obrazovce kloužou dolů na hudební osnovu malá barevná políčka. Až políčko dopadne, zmáčknete tlačítko, které odpovídá každé notě na osnově. Jedna z not je mimochodem spouštěčem onoho autentického DJovského zvuku. Jde o jednoduchý nápad, který

„Zakolísání i jen v několika tónech odliší DJ amatéra od ostříleného profíka."

se ve chvíli, kdy se do hry vpravíte, může přeměnit v šílenství. Když zazní tón, snese se na obrazovku chumelenice políček, která vyzývají k mlácení do tlačítek, jež je od dob *Track & Field* zcela nevídané a vyžaduje





Video animace, která běží na pozadí, poskytuje divákům nekonečné rozptýlení - dokud na ně nepřijde řada, aby vstoupili do světla reflektorů a předvedli své umění. Pak jim dojde, jak obtížné to je.



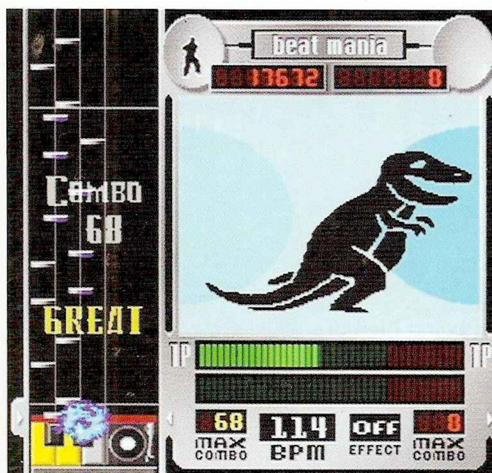




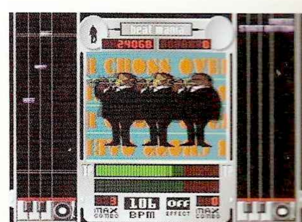
Zvuky Moloka dělají zvukové pozadí v úrovni garage (garáž). Poznáte ji, až ji uslyšíte.



***Beatmania* funguje** na velice jednoduchém principu. Zaprvé vyberte hudební styl, v tomto případě trocha jazzu. Zadruhé mlaťte podle obrazovky šíleně do tlačítek. Zatřetí? To je všechno.



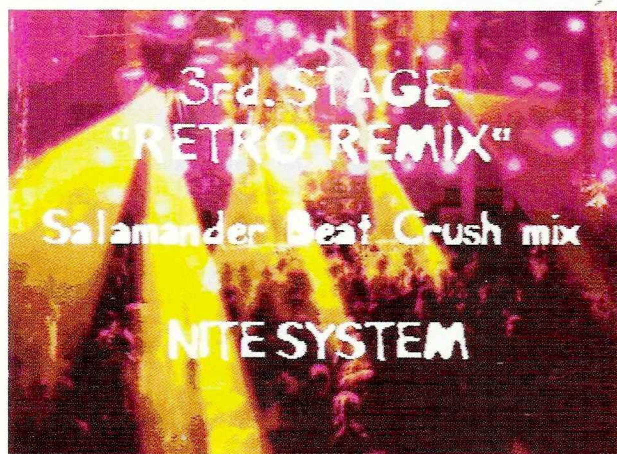




šikovnost kapesního zloděje. Hudba v japonské verzi možná neobsahovala feudální dřevěné dechové nástroje a je těžké jim přijít na chuť. Využijte Konami UK a jejich klubu odborných konzultantů. Nejprve si hru přizpůsobte vybráním britských kapel Moloko a Skeewiff, kteří přispějí několika nahrávkami. Obeznámenost s hudbou hru, jak se zdá, usnadňuje. Na ovládání byste si zřejmě měli zvyknout s pomocí známých písniček a pak se vypravit do méně známého království japonského big beatu.

Protože jsme velice soutěživý národ, je zařazen i režim pro dva hráče, kde soutěžíte v DJovských schopnostech se svým kamarádem. Oba traky užívají jiných not, takže pokud je jeden z hráčů opravdu dobrý a ten druhý hluchý, je dost velká pravděpodobnost, že na vás kvůli kraválu sousedi zavolají policii. Zakolísání třeba jen na několika tónech odliší amatérského DJ od ostříleného profíka a dávejte si pozor, protože na konci každé páté úrovně dostáváte hodnocení. Je trapné, když se provalí, že jste tupec. Políčka padající na černé obrazovce mohou z grafického hlediska vypadat dost hloupě, ale tvůrci je oživili oknem, kde běží podivné psychedelické video. Plyšoví medvídci dělají dřepy, které působí jako morfium na zuřivé japonské gejši přes kreslený film Dizzy Gillespie. Nic neobvyklého, ale vaši kamarádi se alespoň mají na co dívat, zatímco vy mlátíte do kláves. Nebo montujete desku na ovladač.

Dan Mayers



Beatmania **pranýřuje svět podivných japonských hudebních stylů. Retro Remix se třeba nerovná ABBA.**

Vidíte to? **PSM dosáhlo 306 comb! To znamená, že jsme trefili správná tlačítka ve správném pořadí a požadovaném rytmu celkem ve 306 po sobě jdoucích případech. To nebylo špatné!**

TĚŠTE SE NA...

VYSTŘELUJÍCÍ ZVUKY JAZZOVÉ ÚROVNĚ





Poslední úroveň, **do které se dostanete, je Mikio Endoův free jazz, není nic jiného než střílení. Začíná se relativně jednoduchou melodií, která se mění ve smršť políček padajících po obrazovce, vyžadující křečovitý záchvat mlácení do tlačítek. Pak přijde na řadu mačkání několika najednou. A to už je opravdu těžké. Jedinou pomocí je dvojité spojení.**

PSM NÁZOR

PLUSY
- Skvělé melodie
- Neotřelý nápad
- Klasický režim pro dva

MINUSY
- Neuvěřitelně obtížné
- Graficky příliš jednoduchá
- Spousta času na trénink

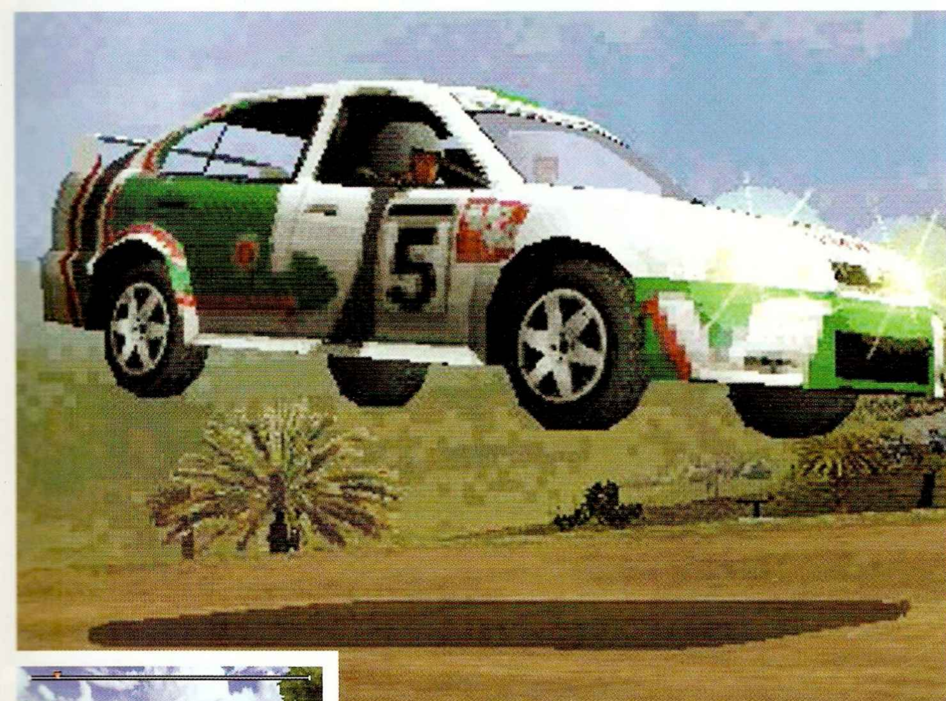
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Ano *Beatmania* je naprostá novinka. Promakaná verze *Simple Simon*, ale taková, která efektivně využívá rozšířenost klubové kultury. Přimíchejte trochu *Tekken 3* a vznikne skvělá zábava pro noci po návštěvě baru.

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Digital Illusions
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Březen

Rally Masters Race Of Champions

POTÉ CO SE ŠVÉDOVÉ PROSADILI VE VÝROBĚ BEZPEČNÝCH AUT A ATRAKTIVNÍHO KVALITNÍHO NÁBYTKU Z BOROVICE, VRHLI SE NA VIDEOHRY











Jednotlivé oblasti Rally Masters - Itálie, Anglie, USA, Indonésie, Gran Canaria a přirozeně Švédsko - poskytují příjemnou variabilitu.

Švédští tvůrci Digital Illusions začali pinballovými hrami na počítače. Docela jim to šlo, ale nakonec si museli připustit, že budoucnost videoher rozhodně nespočívá ve střílení pochromované kuličky ve stísněném prostředí. Jejich zkušenosti získané všemi možnými pokusy zaměřenými na fyziku chování kuličky rozhodně neměly přijít nazmar. Dalším přirozeným krokem se tedy staly závodní hry - kde se auta odrážejí z jedné kolize do druhé - a *Rally Masters* byla na světě.

Rally Masters: Race Of Champions začíná na Gran Canaria po posledním kole *World Rally Championship.* Je to bonusové klání, jehož výsledky nemají vliv na postavení jezdce v celkovém bodování *World Rally,* ale poskytuje zatraceně dobrou výmluvu pro to, abyste mohli zůstat na prosluněných Kanárech.

Atmosféra závodu se malinko liší od běžných promáčených víkendů ve Walesu, na které jsme zvyklí. V tomto závodu se na souběžné trasy, jež tvoří dva jízdní pruhy na vozovce, vydají bok po boku dva jezdci. Trasa je udělána tak, že do cíle urazí oba závodníci stejnou vzdálenost, aniž by se během závodu potkali.

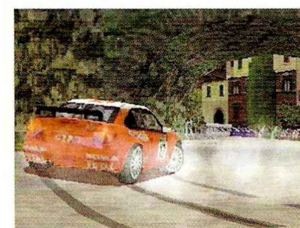
Nyní je dobré poznamenat, že celá hra, odehrávající se na jediné trase, tak trochu žene věci do extrému. Hochy z Digital Illusions však nikdo nepodezírá, že by seděli za stoly z Ikey a kroutili palci. Když si uvědomili katastrofu, kterou by mohla spáchat existence jediné trasy na životnosti hry, pustili se do práce na dalších a do dneška se jejich počet rozrostl na pětačtyřicet, přičemž se rozprostírají v šesti zemích světa.

A pokud vám připadá, že si s trasami pěkně vyhráli, pak se podívejte na vozový park.

> „Použití digitálního ovládání je překvapivě intuitivní."

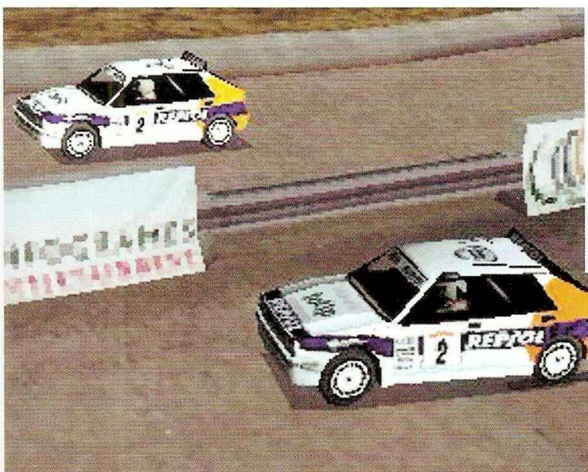
Konečné množství ještě není známo, ale můžete se těšit na všechna auta letošního roku, která projdou polygonovou generálkou (Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo VI, atd.) a nebude chybět ani stará klasika, kam patří vozy třídy B jako Peugeot 205 Turbo 16 a Audi Quatro.

Mít skutečné auto samozřejmě nemá cenu bez dobrého ovládání a právě nad jeho zdokonalováním strávili Digital





Fyzikální model aplikuje sílu na každé kolo zvlášť tak realisticky, jak je to jen možné. Což jen přispívá k hratelnosti hry.













Illusions spoustu měsíců plných migrény. Účet za paracetamol se jim ale určitě vrátil. Hraní *Rally Masters* s použitím digitálního ovládání je překvapivě intuitivní, auta přesně reagují na každý váš příkaz, takže po několika kolech už sebejistě zvládáte powerslidy v širších zatáčkách. Analogové ovládání není až tak bezprostřední, ale doufejme, že s tím před vydáním ještě něco provedou.

Ovládání je tedy realistické a struktura hry vzešla z arkádové tradice. Je tu množství podniků, mezi nimiž nechybí obvyklé stage-based disciplíny, volba rally cross (čtyři auta na trati současně), arkádový režim (startujete na konci pole a musíte všechny předjet) a samozřejmě Race Of Champions. Taková řada voleb by hře měla zajistit spoustu životnosti, ale jen tak pro jistotu si budete moci sami vytvářet nové soutěže pomocí voleb kategorií a tras z celkové nabídky. Takže můžeme uzavřít, že herní automaty jsou perfektním úvodem do světa her rallye.

Mark Donald





Kvalitou grafiky se řadí mezi ty lepší PlayStationové rallye hry - technologie vždycky patřila k silným stránkám Digital Illusions.



Stejně jako všechny dnešní závodní hry (vyjma GT, chcete-li) předkládá i Rally Masters nabídku aut vytvořených podle skutečných vozů jezdících rallye.

TĚŠTE SE NA...

TO VYCHVALOVANÉ FANTASTICKÉ OVLÁDÁNÍ



Nejdůležitějším aspektem rallye her by mělo být ovládání. Grafika vás nezachrání (přestože mnohdy pomůže), když nesvedete s autem powerslidy jak na asfaltu, tak na sněhu a blátě jako to vídáte v televizi. Ty ale naštěstí patří k silným stránkám *Rally Master*. Vleťte s autem po straně dostatečně rychle do zatáčky, volant stočte do protisměru a přidejte plyn a pak už se můžete jen usmívat nad tím, jak pokaždé (skoro) elegantně vyváznete z problémů - uspokojení, které z toho pramení, však nelze přeceňovat.



PSM NÁZOR

PLUSY

- Realistické a příjemné ovládání
- Skvělá grafika
- Spousta životnosti

MINUSY

- Vymyšlená auta
- Nepřesné analogové ovládání
- Bude mít na Colina?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Momentálně vypadá *Rally Masters* i její ovládání docela slibně. Rozmanité herní režimy si udrží nějakou dobu přízeň hráčů a možnost vytvářet vlastní šampionáty životnost hry ještě prodlouží.

Vydavatel: Electronic Arts
Výrobce: Bullfrog
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Březen

Theme Park World

PŘIPRAVENI NA ŽIVOTNÍ JÍZDU? NEJDŘÍV SI JI MUSÍTE NAVRHNOUT A POSTAVIT.



Díky novému 3D algoritmu můžete kamerou pohybovat, jak chcete. Nezapomínejte na takové věci, jako je odpad, lupiči a rozbité zařízení.



Nenápadné indikátory nálady vám ukazují, jestli se váš park zákazníkům líbí, nebo ne.



Všichni, kdo na PlayStation hráli původní *Theme Park*, budou určitě vědět, co přesně mají od tohoto pokračování očekávat. Jako provozovatel zábavního parku musíte vybudovat a udržovat vlastní verzi Disneylandu. Stavba drah je ale jen malá část úkolu. Musíte najmout různé pracovní síly: výzkumný tým na vylepšování tratí, ochranku, která by zatočila s případnými výtržníky, a uklízeče na úklid všeho toho nepořádku, který nadělají děti se zmrzlinou.

Pokud si chcete něco nahrabat, musí být vaši zákazníci se vším spokojeni. Začněte třeba záchodky na strategických místech. Můžete také najímat účinkující, kteří budou děti bavit při čekání ve frontách. Atrakce zároveň fungují jako minihry a rozptýlení jako Utlučte krtka nebo Želví závody představují zábavná odbočení z hlavní hry.

V každém parku je několik zlatých lístků, které je třeba najít. Ty jsou odměnou za dosažení určitých úkolů, třeba za slušnou hromádku vydělaných peněz nebo zahnání nebezpečně vysokého počtu zákazníků za turnikety. Zlaté lístky odmykají další parky, jmenovitě Lost Kingdom, Halloween World, Space Zone a Wonder Land. Každý z nich je graficky naprosto odlišný. Lost Kingdom je cosi jako Jurský park, kde se pomocí kladek procházejí dinosauři, zatímco v Halloween Worldu najdete skákající hrad ve tvaru obrovského mozku. Nádhera.

Hlavní atrakcí *Theme Park World* je nicméně nový režim First-Person, díky němuž se můžete procházet po parku,

> „Atrakce parku fungují také jako zábavné minihry."

z pohledu zákazníka si prohlížet a dokonce zkoušet atrakce, které jste dříve vybudovali.

Hloupé na *Theme Park* je, že ji nemůžete porazit. Není tu žádná pointa, prostě na parcích vyděláváte, dokud nezemřete. Až budete mít k dispozici všechny parky, budete se mezi nimi moct přepínat. Takže když vás jeden projekt omrzí, můžete jít jinam a vrátit se k němu později. A přesně na to se chystáme příští měsíc, až vám přineseme recenzi.

Nick Jones

TĚŠTE SE NA...

VEDLEJŠÍ ATRAKCE, PODHRY A ZÁVODY ŽELV



Kromě hlavní hry máte přístup i ke spoustě malých podher. Prostě zadejte svým výzkumným vědcům, aby prozkoumali hry, a oni vám něco vymyslí. Můžete se pobavit s Ostýchavým kokosem, Mlácením krtka nebo dokonce prapodivnými Závody želv.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Hodiny hraní
- Vysoká strategie
- Skvělý smysl pro humor

MINUSY
- Mohla by být obtížnější
- Jednoduchá grafika
- Pomalá a mdlá hratelnost

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Theme Park World vykazuje velmi dobrou hloubku hry. Ovšem není to hra, která by se lehce podala. Kdo preferuje akci či závodění, měl by si to nejdříve vyzkoušet. Pro stratégy to bude ráj.

Jedno-hubky!

Text: **Paul Rose** Fotografie: **Rick Buettner**

POZNÁMKA: V ZAPRÁŠENÝCH VÝKLENCÍCH MNOHÝCH PLAYSTATIONOVÝCH HER ČÍHAJÍ KLASICKÉ MINIHRY, KTERÉ MATEŘSKOU HRU ČASTO PŘEKONAJÍ. MYSLETE SI, ŽE JSOU TO TŘEBA SKRYTÉ POCHOUTKY. NEBO CUKROVÍ. NEBO TRPASLIČÍ SKVOSTY. NEBO...

JEŠTĚ JEDNA POZNÁMKA: **PRÁVĚ PROTO JSME UZAVŘELI ZPOLA PLNÝ PYTEL VŠEHO MOŽNÉHO A CHYSTÁME SE VÁM PŘIBLÍŽIT VÝBĚR NEJLEPŠÍCH MINIHER, KTERÉ KDY EXISTOVALY. POSLUŽTE SI.**



Nikdo už si nepamatuje, kdy se vlastně do velkých her začaly vkládat minihry, ale dnes jsou jádrem mnoha playstationových her. Je zvláštní, že spousta dnešních miniher uchvátila hráče minulých let a poměřuje se podle nich úroveň technologie. V budoucnu se můžeme těšit na hry pro PS2, které budou ukrývat zábavné malé legrácky jako *Gran Turismo 2*. Pro tuto chvíli vám ale PSM nabízí průvodce po našich nejoblíbenějších minihrách se stručným ohodnocením každého z těchto trpasličích drahokamů.

JAKOU MÁ CENU? Kč 500



Hra: ***Ridge Racer***
Tvůrce: **Namco**
Minihra: ***Galaxians***
Jak se k ní dostat: ***Galaxians* se hraje při nahrávání *Ridge Racer*.**
Bonbónek! **První playstationovou hrou, do které se spoustu lidí pustilo, byla paradoxně tato arkádová hra z poloviny 80. let. Přestože čas *Galaxians* uplyne s nahráním *Ridge Raceru* - k velké lítosti některých hráčů - budete si v pozdějších částech moci s *Galaxians* vyhrát do sytosti. A není pochyb o tom, že vřelé přijetí, kterého se této hře dostalo, přivedlo Namco i k zamyšlení nad retro sérií Museum.**

Hra: ***Asteroids***
Tvůrce: **Activision**
Minihra: ***Asteroids* (arkádová verze)**
Jak se k ní dostat: **Dávejte pozor na blikající, poskakující těleso putující vesmírem. Až ho uvidíte, sestřelte ho.**
Bonbónek! **Původní arkádové vydání *Asteroids* je plné poblikávající, atmosféru vystihující vektorové grafiky, zlověstných, tajemných, pulzujících zvuků a spousty vznášejících se kamenů. Ohromí vás, jak malou loď máte k dispozici oproti maximálně detailní novější verzi. Activision měli dobrý důvod oprášit tuto letitou arkádovou hru - byla totiž skvělá. Podobné veselé kousky, kdy Activision oblékli původní hru do nového herního oblečku, najdete v *Space Invaders* a *Pitfall 3D*.**



JAKOU MÁ CENU? Kč 1200



Hra: ***Tekken 3***
Tvůrce: **Namco**
Minihra: ***Beach Volleyball***
Jak se k ní dostat: **Režim Beat Arcade se všemi postavami.**
Bonbónek! **Vezmeme-li v úvahu rádoby intelektuální ráz série *Tekken* (nehledě k tomu týpkovi, který si říká King), je dobré vědět, že se Namco dokáže se svými bojovníky bavit. V této bizarní verzi plážového volejbalu ovládáte základní postavy, které se snaží udržet míč ve vzduchu za pomoci svých bojových pohybů. Legrační blbina.**



JAKOU MÁ CENU? **Kč 1300**



Hra: ***FIFA Road To World Cup '98***
Tvůrce: **Electronic Arts**
Minihra: **Soubor klasických zápasů Světového poháru.**
Jak se k ní dostat: **Změňte jména hráčů na Zico nebo Hurst.**
Bonbónek! **Skvělý nápad. Budete si moct zahrát řadu retro finále Světového poháru, kde nechybí ani nářez, který roku 1944 utržilo Německo v Normandii. Eh, vlastně ve Wembley roku 1966. Pěkné je také to, že se starší utkání odehrávají pouze černobíle. Přesně jako tomu skutečně bylo. Nebo ne?**

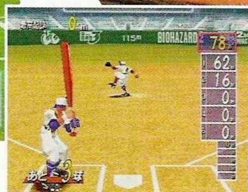
JAKOU MÁ CENU? **Kč 1499**



Hra: ***Zero Divide***
Tvůrce: **Infogrames**
Minihra: ***Phalanx***
Jak se k ní dostat: **Zatímco se hra nahrává, podržte na druhém ovladači tlačítka start a select.**
Bonbónek! **Proti třem úrovním klasické arkády a SNESovské střílečky *Phalanx* nemůžete nic namítat. Scrollovací titul má vlastní soubor cheatů a překvapení. Jde o skvělou retro hru s parádní grafikou a hratelností vytvářející návyk.**

JAKOU MÁ CENU? **Kč 777**





Hra: ***Rival Schools***
Tvůrce: **Capcom**
Minihra: ***Home Run Derby* a *Smash Head Soccer***
Jak se k ní dostat: **Obě minihry odemknete při hraní režimu Evolution.**
Bonbónek! **Nejdříve se vám dostane kresleného baseballu, pak bizarní hry, ve které kopete fotbálek s šílenci s karikaturami místo hlav. S bojovkovou podstatou hry nemají nic společného. Vadí to ale někomu?**

MINI-ME

ZAPOMEŇTE NA HRY, KTERÉ EXISTUJÍ; CO TAKHLE TY, KTERÉ NE? PSM VYMÝŠLÍ MINIHRY, KTERÉ BY MĚLY BÝT UDĚLÁNY, ALE ZŘEJMĚ K TOMU NIKDY NEDOJDE.

01

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

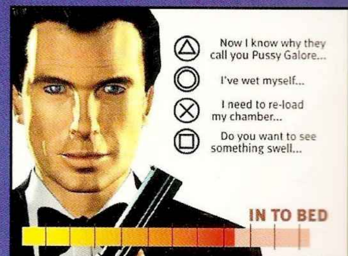
Minihra: *Výprask Gungana*
Jar-Jar Binks neustále probodává své stupidní, stereotypní nepřátele po kráterech v meteoritu. S použitím svého světelného meče se ho musíte pokusit mlátit přes hlavu, dokud neslíbí, že se už nikdy neobjeví v žádném dalším filmu Star Wars.



02

Tomorrow Never Dies

Minihra: *Jamesova výzva*
Hra podobná *Parappa The Rapper*, v níž jako 007 musíte volit sexuálně dvojsmyslné obraty z menu na obrazovce a pokusit se dostat cizí agentku do postele. K obratům s velkou pravděpodobností na úspěch patří „Teď už vím, proč vám říkají Pilná Pussy". K těm méně úspěšným patří „Jsem celý mokrý" a „Nepodívala byste se mi na můj otok?".



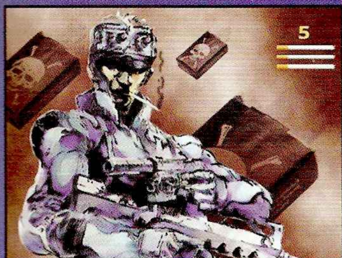
MINI-ME CONT'D

03

Metal Gear Solid

Minihra: *Solid Smoke*

Pomocí bušení do tlačítka <křížek> Snake zapálí cigaretu a pokuřuje. Cílem je zjistit, kolik cigaret do něj dostanete dříve, než se mu přeplní plíce a on padne na zem do smradlavého bordelu.



04

Quake II

Minihra: *Quake II: wAreZ RulEZ!!!!! Edition*

Simulátor toho, jak to vypadá, když majitelé PC hrají *Quake II* přes internet. Tato hra je přesně jako playstationový *Quake II*, až na to, že se nepravidelně zastavuje a zase spouští a každé dvě minuty se hroutí. Ovládání si můžete nastavit pouze, když znáte programování v Pascalu.



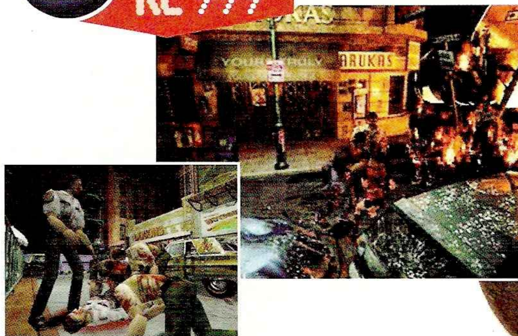
Hra: ***Tekken***
Tvůrce: **Namco**
Minihra: ***Galaga***
Jak se k ní dostat: **Namco v režimu Retro! Viz níže.**
Bonbónek! **Valte oči na hejno ufonů, kteří se rojí na nahrávací obrazovce. Sestřílejte je z nebe. Pokud to dostali všichni, můžete se příštích 20 sekund bavit s *Galaga*, tentokrát jde ale do tuhého. Až uvidíte poskakovat logo pro počet zásahů, klepněte na select a budete moci přeskakovat po úrovních. Pak zatímco se hra nahrává do režimu pro více hráčů, zkuste klepnout na ↑, L1, △ a ⊗ na druhém ovladači.**

JAKOU MÁ CENU? Kč 389



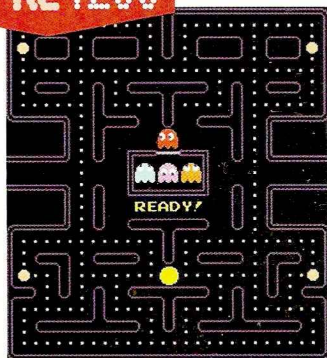
Jak se k ní dostat: **Dokončete hru za necelé dvě a půl hodiny s pouze jediným uložením.**
Bonbónek! **Tento minirežim je pouze pro ty, kdo vlastní ty nejzabijáčtější zbraně. Až, nebo spíš když, získáte samopal, odemkne se tato super tvrdá hra, kde vám jde o kejhák. Musíte dovést členy týmu SWAT na policejní stanici. Aniž by vás zabili.**

JAKOU MÁ CENU? Kč 999



Hra: ***Pac-Man World***
Tvůrce: **Namco**
Minihra: ***Pac-Man* (arkádový originál)**
Jak se k ní dostat: **Najdete ji v nabídce voleb.**
Bonbónek! **Obecně se má za to, že *Pac-Man* říká „Wakka wakka wakka". Ve skutečnosti se tento zvuk blíží spíše „Wowooh wowooh wowooh". Zahrajte si tuhle perfektní pixelovou předělávku arkádové hry z roku 1982 a posuďte to sami. Papejte puntíky, polykejte energetické pilulky, baštěte duchy. Pokračujte, dokud neprasknete.**

JAKOU MÁ CENU? Kč 1200





JAKOU MÁ CENU? **Kč 133**



Hra: ***Spyro 2: Gateway To Glimmer***
Tvůrce: **Insomniac Games**
Minihra: **Dračí lední hokej**
Jak se k ní dostat: **Viz níže.**
Bonbónek! **Až zabijete Yetiho v úrovni Colossus, vnikněte do jeho místnosti a vyskočte oknem po pravé ruce. Vyběhněte na schody nalevo a nahoře se setkáte s mnichem, který vás pozve dovnitř na dvouminutové vystoupení na ledni ploše. Dobrý přídavek ke hře, která je už tak nacpaná hratelností.**

JAKOU MÁ CENU? **Kč 1500**



Hra: ***Final Fantasy VII***
Tvůrce: **Squaresoft**
Minihra: **Jsou jich tam tucty.**
Jak se k ní dostat: **Jděte ke Golden Saucer na Wonder Square. Tam jich najdete celou řadu.**
Bonbónek! **Páka, Chocobo Racing, legrační pazouratá potvornost, basketbal, snowboarding, závody na kolech a střílení ponorek. Mezi masitými záhyby *FFVII* se pravděpodobně nachází více miniher, než kdyby se sečetly jejich kolegyně ve všech ostatních hrách, které loni vyšly. Některé zapadají do samotné hry, jiné jsou příjemným rozptýlením a vydrží vám tak dlouho, jak si jen přejete. Právě díky rozmanitosti a různorodosti miniher se *FFVII* stala mistrovským dílem.**





MINI-ME CONT'D

05

FIFA 2000

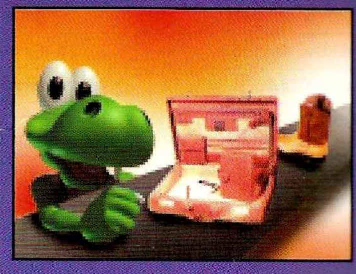
Minihra: *Streak!*
Ovládáte mužskou či ženskou postavu exhibicionisty. Cílem je vydržet na hřišti co nejdéle - nejprve vás honí jen soudce, později se postupně přidávají hráči, policie a nakonec i diváci. K poslechu vyhrává legrační hudba Bennyho Hilla.



06

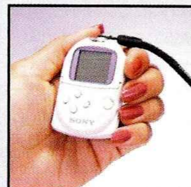
Croc 2

Minihra: *Conveyor Belt Croc*
Jako Croca vás přivážou na zubařské křeslo - oči vám slepí tak, abyste je nemohli zavřít - a musíte se dívat, jak k vám dopravní pás přiváží různé zboží - boty, čepice, kabelky, pásky atd. - všechny vyrobené z krokodýlí kůže. Kolik věcí si na konci kola budete pamatovat?



CO SE PŘIHODILO **POCKETSTATION?**

Sony měli někdy na počátek tohoto roku naplánováno vydání PocketStation - zásadního vybavení pro hráče miniher. Bohužel byla tato periferie dána po prodeje pouze v Japonsku. Pro nezasvěcené, PocketStation je jakýsi kříženec paměťové karty a Tamagotchiho. Má LCD display, malinkatý joypad a několik tlačítek. PocketStation je jednak schopna uchovávat hry, ale umí také přehrávat přenosné verze her kompatibilních se svými většími sestřičkami. V jednom americkém fotbalu jí například můžete využít k trénování hráčů, zatímco jdete třeba do školy. Sony se bohužel rozhodli v projektu nepokračovat a nápadu se zmocnila Sega. Vydání v Americe a Evropě tedy bylo zrušeno, přicházejí však zprávy, že Sony se chystají přijít s PDA opatřeným iLink, který je kompatibilní s PlayStation2, televizí, DVD, pevnými disky a to ještě není vše. Sega 1 Sony 2.





Příruční periferie Sony mohla dát minihrám nový rozměr. Ale nebylo jí přáno.



Není kam se dovolat, není nikdo (většinou), kdo by přišel na pomoc. Jen vy a zombie. (Upřímně řečeno, ještě si budete přát, aby se staré časy „jen vy a zombie" vrátily.)





Depresivně působící kamerový nadhled (zásadně z rohu místnosti, aby vás dobře pocitově sevřely úhly) se občas střídá s nebezpečně působícím podhledem.





VÍTEJTE DOMA.



Resident Evil 3: Nemesis

„Co se grafiky týče, dá se označit jenom jedním slovem:

FAKTA

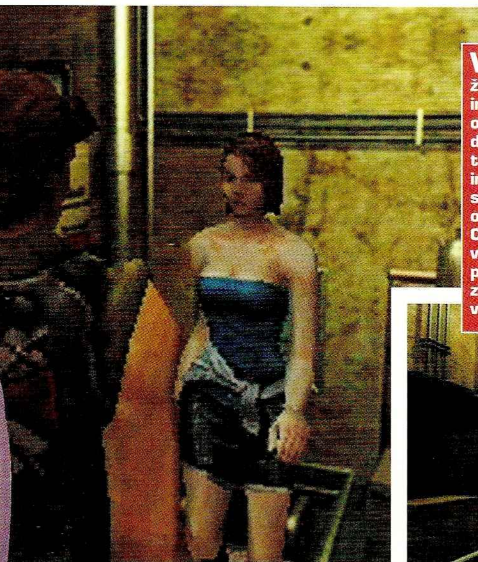
VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Capcom
DATUM VYDÁNÍ:	únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

Atmosféru sice důvěrně znáte, to ovšem neznamená, že se vám žaludek okamžitě nesmrskne do velikosti nahnilé mandarinky. Ulice Racoon City jsou prázdné a opuštěné.

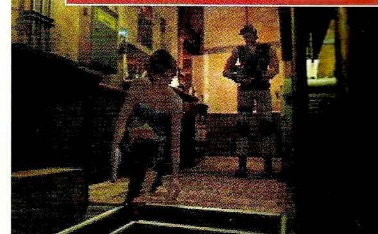
Roztřískané vraky automobilů němě sledují prázdnými očními důlky vymlácených světlometů vaši příliš hlasitou chůzi. Nad urvaným hydrantem se s tichým ševelením vznáší deštník vodního gejzíru. Vymlácená okna zabarikádovaná narychlo přitlučenými prkny. Krvavé graffitti na zdech. Muž se střevy roztahanými po celém chodníku. Skoro cítíte hnilobně nasládlý pach rozkládajících se těl. Odněkud zblízka zazní šílené ženské zavřeštění a je utnuté způsobem, který vydá za patnáctistránkový pitevní protokol. Občas se také ozvou sporadické výstřely dávající najevo, že pár členů policejního sboru Racoon City ještě stále nevzdalo svůj předem prohraný boj. To ovšem nejsou ty nejhorší zvuky. Nejhorší zvuky mají podobu čvachtavě šouravé chůze, která se zničehonic ozve někde za rohem. Mají podobu táhlého chroptění vycházejícího z červy prolezlého hrdla, kterým už dávno neproudí žádný vzduch. Mají podobu hromadného hlasitého mlaskání a hltání v postranní uličce. Naštěstí je můžete vymazat vlastními zvuky: ostrým třesknutím pistole, ušivroucím staccatem automatu a plesknutím zombiáckého mozku, odlétávajícího do teplých krajin. Mokvající auru, kterou na vás celé Racoon City přímo sálá, tím ovšem přesvítíte jen na docela krátký okamžik.

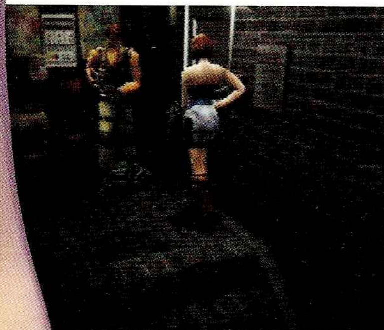
Ano, atmosféra je to, co dělá *Resident Evil Resident Evilem*. Geniální nápad obrátit se pro inspiraci k žánru zombie hororu se bohatě zúročil už v prvním *Resident Evilu* (1996), byl ještě víc akcelerován v božské dvojce (1998) a v díle třetím, který je obdařen podtitulem *Nemesis*, se ho podařilo dotáhnout do absolutní dokonalosti. Maníci z Capcomu si spočítali, že to, co funguje na filmovém plátně v Noci živých mrtvých a Úsvitu mrtvých (abych jmenoval alespoň dva nejslavnější a nejlepší tituly), bude ve formátu hry, kde se ztrácí filmově voyeurský odstup a kde je prožitek spotřebitele díky interaktivitě daleko intenzivnější, fungovat ještě lépe - a měli pravdu. Odkaz George Romera žije dál (sám zombiácký věrozvěst Romero se o této sérii vyslovil velice pochvalně a natočil dokonce pro *Resident Evil 2* reklamu, která byla tak brutální, že ji museli stáhnout z kin).

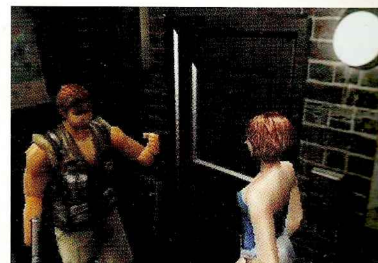
Hlavní hrdinkou *Resident Evil 3: Nemesis* je opět Jill Valentineová, kterou známe z jedničky (respektive je hlavní hrdinkou největší části hry, protože v průběhu si lajsnete převtělení do samorostlého umrelláckého komadnosa jménem Carlos). Děj trojky se ovšem nedohrává v obrovském panském sídle, kde se chodbami prohánějí vzteklí psi a plazí gigantičtí hadi, ale přímo v Racoon City - a to daleko větší měrou než ve druhém díle, kde bylo projití několika špinavými uličkami pouze prologem k bloudění v budově policejní stanice a přilehlých katakombách. A když už je řeč o policejní stanici - v nejnovějším kousku residentevilovské série pochopitelně nesmí chybět a věřte mi, že když člověk opět vstoupí do těch dvoukřídlých vrat pod nápisem R.P.D. a vejde do auly se známou sochou, je to



Ve FMV scénách vám do žil proudí blahodárné informace. Mít informace znamená přežít. Ovšem je otázka, jestli spolu s nimi neproudí do vašich vpichy rozervaných tepen také nějaké lži. Mít falešné informace znamená nežít. A neděje se to náhodou zrovna teď? Velitel ozbrojených sil firmy Umbrella Carlos blekotá cosi o zachranném vrtulníku, ale evidentně se chová podivně. Nechte se překvapit, další zvrat číhá za rohem a těší se, jak vás praští kyjem.







dokonalost sama."

ten samý pocit, jako by se vrátil domů. Ze strany Capcomu velice chytrý tah (nehledě na to, že znovu využili už vytěženou lokaci - tomu se říká efektiva práce).

Také dějová struktura zůstala nezměněna: chození po depresivních lokacích, zabíjení potácivě se ploužících osob s lesknoucím se bělmem a řešení problémů typu „najdi jednu věc, najdi druhou věc, zkombinuj je a otevři tím zamknuté dveře". Žádný strach, že by se vám zavařil mozkový diesel v lebkové kastli - ale o to v *Resident Evilu* nikdy nešlo. Ani tentokrát samozřejmě nebylo zapomenuto na přiměřeně tajemný příběh, který hráče svými kryptickými stopami (fotografie, deníky zúčastněných mrtvých, záhadná prohlášení osob, které potkáte) táhne dál a ve kterém - řečeno diplomaticky - různé postavy prodělají různé změny a často vás překvapí. A když ▶





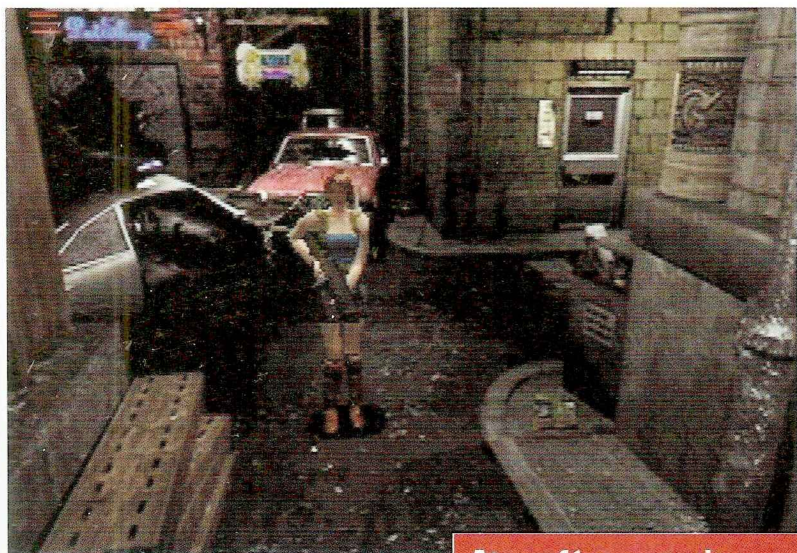




Věc, po které je hra pojmenována - Nemesis osobně. Nedělejte si naděje, že byste ji mohli v průběhu hry vyřídit, vaše nejvyšší meta je dočasné omráčení. Vždycky musíte být připravení až zase vlítne dovnitř oknem, protože když nejste připravení, vytře s vámi podlahu nebo to do vás napere z bezprostřední blízkosti ze svého raketometu. Ani jedno není moc příjemné.

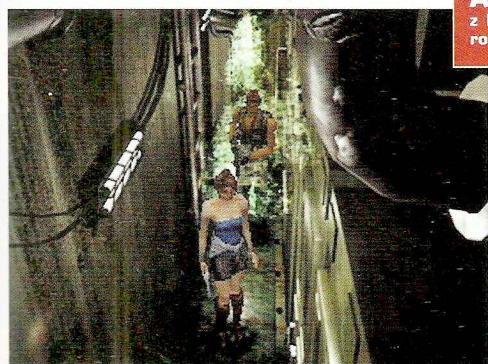


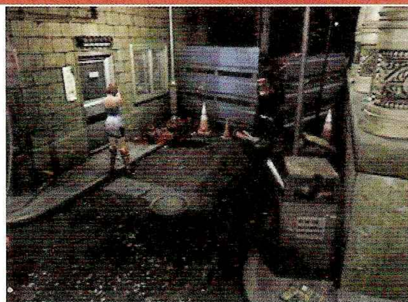
▶ už jsme u těch překvapení, je tak trochu nutné se zmínit o stvoření, podle něhož je celý *Resident Evil 3* nazvaný, o bytosti jménem Nemesis. Od chvíle, kdy její obrovská figura se zálibou v raketometech a v nástupech, ze kterých slabší povahy obvykle dostávají infarkt, proskočí zavřeným oknem do děje, je možno zaručit, že vaše nervozita o nějakých těch pár kilometrů vzroste. Nemesis, která prochází celou hrou a stále se vám drží v patách jako závislá celní fena, co









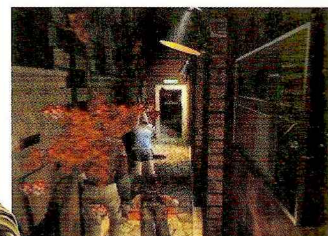


Atmosféra pracuje na plné pecky. Z každého zákoutí mrtvého města, z každé ulice, z každého výklenku, z každého rohu může vyskočit něco, co vás roztrhá na kusy. Fajn pocit.

JAK... SEJMOUT SEDM JEDNOU RANOU



Není nic lepšího než si pár mrtváků vychutnat jedním vrzem. V tom vám pomůžou různé zajímavé věci, které se nacházejí v některých lokacích. Třeba takový benzín velice zábavně exploduje a hoří (to byste do něj neřekli, co?), a často stačí jeden banální výstřel z brokovnice. Pěkné je také prostřelené potrubí a unikající plyn.



Ovšem největší frajeřina je počkat si, jestli se vám zombie nesrovnají do zákrytu a pak jim ustřelit palice jedním stisknutím spouště. Šetřit náboji se musí.

„Tajemný příběh plný zombíků."



ucítila psaníčko LSD ve vaší kapse, je totiž nezničitelná zbraní jakékoliv ráže. Jediné, co vždycky musíte udělat, je ji dočasně knokautovat a zdrhnout. A stejně je Nemesis stále s vámi. Když už se zbavíte její fyzické podoby, připomíná se vám alespoň během konverzace s ostatními postavami, které s hrůzou vzpomínají na setkání s ní, nebo významnými zvuky v dálce, které svědčí, že se stále neúnavně probourává po vaší stopě. Prostě stejně jako při prvním i druhém dílu, ani u trojky to, že by se celá hra zvrhla na nudné turistické pochody po okoralých lokacích, ani náhodou nehrozí. Nemesis vás prostě chytne a nepustí. Doslova.

FMV sekvence, v nichž se dozvídáte základní informace a ve kterých dochází k zásadním dějovým zvratům, jsou jako obvykle dynamicky a profi sestříhané, ale tentokrát nejen to. Capcomáci do nich přidali cool vylepšení - a sice, že se často právě uprostřed filmové akce děj zastaví a vy si můžete vybrat jednu ze dvou možností, jak bude příběh pokračovat dál. Další vylepšení, které *Residentu* evidentně prospělo.

Co se grafiky týče, dá se označit jenom jedním slovem: dokonalost sama (což jsou vlastně tak nějak, pomalu, téměř, když se to vezme globálně, s přihlédnutím k situaci na trhu s ulitolevotočivými šneky dodávanými do Franice a k dalším faktorům, skoro i možná v podstatě dvě slova). Takže znovu: jedním slovem grafika je dokonalostsama. Detailní, prokreslená, plná působivých stínů a makabrických detailů. Což je samozřejmě možné jen proto, že se *Resident Evil 3: Nemesis* vytasil ze svou starou dobrou zbraní, statickou kamerou. Domnívám se, a to i tvář v tvář *Silent Hillu*, že se residentní tvůrci rozhodli i v téhle kinetické době správně. Nejde ani tak o to, že jim to umožnilo bez jakýchkoliv kompromisů vydat se na cestu k obrazové dokonalosti, nejen to, depresivně působící nehybnost kamery ve spojení s tradičně divnými záběrovými úhly je podle mě jedním ze základních kamenů tíživé atmosféry *Resident Evilů*, je to právě ona v bizarnosti si libující záběrová kompozice, která spolu s tichou monotónní hudbou, dutě a osaměle znějícími zvuky a na nervy brnkajícím skřípavým otevíráním ▶

JAK... VYROBIT VLASTNÍ MUNICI



Za pomoci střelného prachu a dalších piškuntálií, které občas naleznete, si můžete vyrobit vlastní, účinnější náboje.



Stačí smíchat pomocí reloadovacích nástrojů dvě substance dohromady a co to tady máme - smrtonosné střelivo.



Kombinace BC vám dodá náplň, pomocí které můžete rozpoutat kyselinovou lázeň, AB je značka pro granáty a stačí přidat C a máte bezva zmrazovač.



Z každého záběru na vás stříká dokonalá grafika a vykresluje obraz totálního rozkladu a zmaru. Takhle skončila jedna civilizace. Fajn pocit.









„Přehřátí mozku v lebkové kastli nehrozí."

dveří (nevýhoda loadování geniálním způsobem proměněná v atmosférický prvek) funguje jako pomalu se stlačující hydraulický lis, v němž je upnutý hráčův mozek. Nehledě na to, že fixní záběrové úhly umožňují (zcela ve stylu hororových filmů) výborné bafačky - jen si vzpomeňte, kolikrát jste vlezli do neznámých dveří a po vstupu do místnosti jste díky šikovně nastavenému obrazu viděli jen sami sebe, dveře za svými zády a kus stropu, a přitom jste slyšeli odněkud z nepříjemné blízkosti jednoznačné šouravé kroky.

Krátce poté, co byly zveřejněny první screenshoty, ještě dávno předtím, než *Resident Evil 3* dopadl s razancí vodíkové pumy na herní trh, byla vyslovena zásadní pochybnost: Neznamená posazení děje třetího dílu do samotného Racoon City a de facto rezignace na jednotný uzavřený prostor (v *Nemesis* se vystřídají ty nejrůznější prostředí, od baru přes elektrárnu až po redakci novin) konec drtivé klaustrofobie, jak ji známe z prvních dvou dílů? Nerozbředne se díky přílišné rozlehlosti celá hra, nerozpadne se na tisíc už tolik nepůsobících detailů? *Resident Evil* trojka odpověděl jasně a jednoznačně. Už v prvních minutách hraní můžete tyto obavy vzít a spláchnout je tam, kam obvykle posíláte pana Henkiho. *Resident Evil 3: Nemesis* kraluje nejen ve svých úzkých zadních uličkách, ale tížívý pocit vás neopouští ani na hlavních třídách s hořícími automobily. A nejen to. Tím, že je tentokrát herní plochou celé město, se znásobil pocit totálního zániku lidské civilizace. Jestliže jsme v jedničce a dvojce viděli menší či větší výseky ze zombiáckého univerza, tady konečně vidíme na vlastní oči celý náš svět, tak jak přestal existovat a propadl se do pekla. Co to dělá s pocitem z celé hry, asi netřeba dodávat.

Na závěr by se slušelo dodat nějaké obdivné shrnutí v mohutně bombastickém stylu, patřičně osprejovaným superlativy, ale mám pocit, že to vůbec není třeba. Takže nebudu jako zahraniční recenzenti tvrdit, že *Resident Evil 3: Nemesis* je Jih proti Severu zombiáckého žánru, nebudu vás zaklínat, abyste si ho okamžitě běželi koupit, protože nemusím. Vy jste hráli *Resident Evil 1* a *2*. Vy víte, jak je dobrý. A *Resident Evil 3* je stejně dobrý a v některých momentech své starší sourozence dokonce překonává. Nic jiného sem na závěr není nutné psát. Vy víte, co máte teď udělat.

Štěpán Kopřiva

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SILENT HILL
Psychologický šok, galony krve, skvělá zábava.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dokonalostsama.	10
HRATELNOST:	Noční život v Racoon City jede.	10
ŽIVOTNOST:	Pro experty má pár levelů v zásobě.	9

CELKOVĚ
Důstojný pokračovatel legendární hororové série. Jedna ze základních playstationových her vstoupila do třetího kola a kdo u toho nebude, bude toho až do smrti litovat. A po smrti ještě víc.

10 Z DESETI











VYHRAJTE

10x Cool Boarders 4



Jestliže toto číslo PSM vznikalo v době celostátní sněhové kalamity, pak nevyhnutelně zaznamenává zvýšený výskyt mrazivých her jako je *Trick & Snowboarder* v recenzích nebo dvojice *Sled Storm* a *MTV Snowboarding* na CD. Všeobecná vánice zachvátila i tradiční soutěžní stránku našeho magazínu: blíží se totiž vydání nového dílu nejúspěšnější ledové hry pro PlayStation vůbec - *Cool Boarders 4.* Jako vždy máte možnost vyhrát jednu z deseti originálek, jež máme k dispozici. Pro nováčky jen opakujeme postup: napište odpověď na otázku na korespondenční lístek, přilepte ústřižek (růžek této stránky) a pošlete nám jej na adresu PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6. Hodně štěstí!

Otázka:

Které pořadí je z chronologického hlediska správné?

a) snowboard-skateboard-hoverboard
b) snowboard-hoverboard-skateboard
c) hoverboard-skateboard-snowboard
d) skateboard-snowboard-hoverboard

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je dne 20. března 2000.



I když většinu aut můžete koupit za těžké peníze - nejen proto, že použitá auta už nabízejí pouze japonští výrobci - některé speciální vozy je třeba vyhrát v závodě. My například stále doufáme, že lze vyhrát Škoda Favorit Combi.





POLIBTE NA ROZLOUČENOU SVŮJ SPOLEČENSKÝ ŽIVOT. PRÁCE NEPOČKÁ...



Gran Turismo 2

"V současné době neexistuje lepší hra na jakémkoliv známém

FAKTA

VYDAVATEL:	**SCEE**
VÝROBCE:	**Polyphony Digital**
DATUM VYDÁNÍ:	**březen**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**průměrná**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**

Psal se rok 1936. Slavný jugoslávský závodník na traktorech, ne všemi zcela pochopený Kazislav Jamaučič, řekl jednoho teplého letního podvečera své ženě: „ Milá Anastázie, až jednou vyhraju přespolní šampionát s hnojem, odjedu do země vycházejícího slunce a stanu se tam slavným." Anastázie však byla bystré mysli a nezkaleného rozumu, a tak mu odvětila: „Toho bohdá nebude, ledaže bys tam začal prodávat tenké talíře z čistého uhlí po 100 kopějkách za kus. A to, jak uznáš, můj milý, nikomu ještě bohatství nepřineslo."

Rok 2000. Japonský playstationový mág jménem Kazunori Yamauchim, vydává na dokonale černé placce (talíři) již druhé pokračování své závodní hry *Gran Turismo*. Pokud si šetrně přepočteme cenu hry na jugoslávskou měnu let třicátých, jako slušní lidé nezapomeneme počítat s inflací, devalvací, deregulací a deratizací její hodnoty, pak s jistou odchylkou můžeme říci, že by se v roce 1936 dalo *Gran Tusismo 2* na Balkáně pořídit zhruba za 100 kopějek. Skandální odhalení, že?

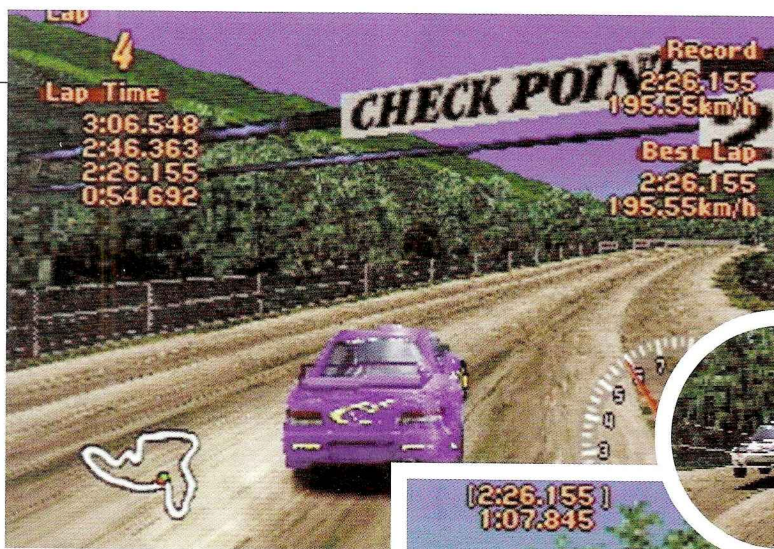


To ovšem není to nejhorší. Mnohem bídnější je zjištění, co se vlastně na onom „talíři z čistého uhlí" skrývá. Už první *Gran Turismo* znamenalo hrubé mentální odloučení otců od synů a matek od dcer - málokdo totiž dokázal nepodlehnout ďáblově návnadě v podobě 300 automobilů, úžasné grafiky a děsivě realistického pohybu všech vozů ve hře obsažených. *GT2* tuto závislost ještě prohlubuje a činí tak z nebohých hráčů jen uslintané figurky, neschopné vlastního úsudku sahajícího za hranici 900 koňských sil. (Sám jsem to okusil na sobě.) Nejen z tohoto důvodu jsme se my autoři PlayStation magazínu **rozhodli k bezpodmínečnému vznesení obžaloby** vůči tvůrcům této hry a tohoto satanova plivance do očí všech poctivých lidí. Obžalobu vznese Tomáš Zvelebil.

Ehmm, nyní tedy vznesu zásadní body obžaloby, kterými se pokusím dokázat, že *Gran Turismo 2* je vysoce návykový materiál, který by snad - spolu s dalšími drogami, jako je *Resident Evil 3*, afghánský hašiš či *ISS Pro Evolution* - neměl vůbec patřit k běžné zábavě dnešního mladého člověka.

BOD PRVNÍ: AUTA

Přestože původní *Gran Turismo* nabízelo 300 automobilů, nebylo po poměrně krátké zapářce těžké uhádnout, která bije a vybavit se tak, aby vaše Mitsubishi GT 3000 s 915 koňmi pod kapotou dělalo ze soupeřů nudné statisty, snažící s červeným fáborkem a slinou u úst naznačit, že není fér, abyste okolo jejich rodinné Hondy Civic '93 jezdili víc jak 400 km/h. Velkou částí původního vozového parku byly totiž různé varianty několika desítek základních modelů, které sice byly

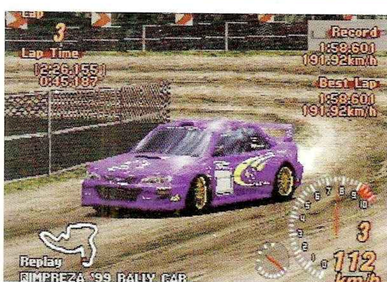








Závody rallye jsou zcela novou příměsí v lahodném dortíku jménem Gran Turismo 2. I když potácivá jízda na blátě vypadá velice náročně, vyhrávat rallye závody je lehčí než ty na pevném povrchu.





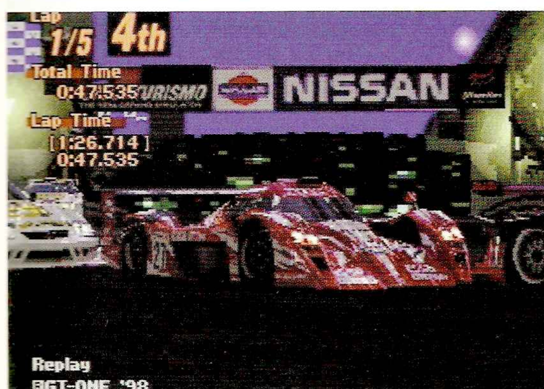


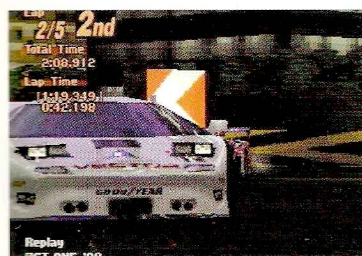
počítači.”

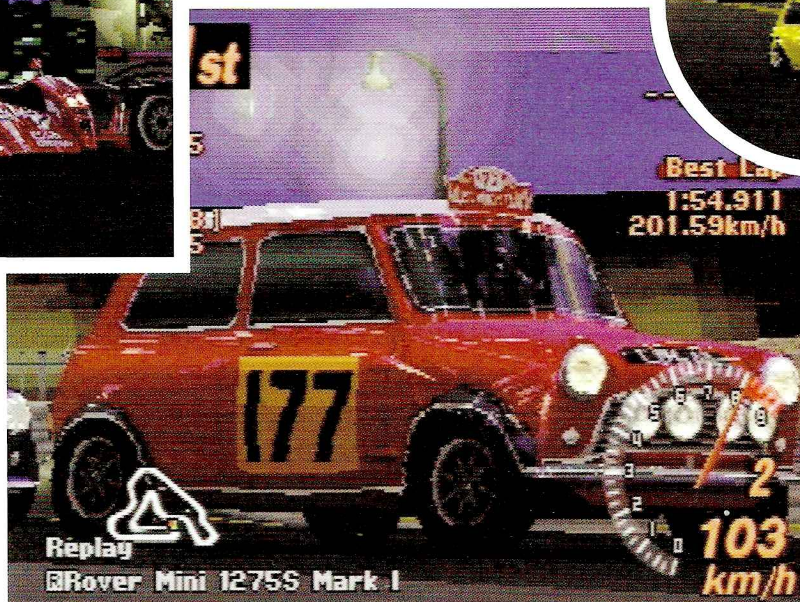
pomalované tak, že by i indiánům na válečné stezce mohly přijít poněkud nevkusné, ale zapálenému hráči nabízely o mnoho míň než jeho vyšlechtěný aluminiový hřebec. Tyhle časy už skončily. A i kdybych slovo „skončily“ řekl místo každého sprostého slova, které za den opustí má ústa (a to včetně „vole“!), ani přibližně by to nevyjadřovalo to, co skutečně myslím. *GT2* obsahuje 600 automobilů od 33 renomovaných světových výrobců. Pomineme-li jisté extravagance jako například Suzuki určené pro závody do vrchu s výkonem 1000 koní - a to si nepřejte vidět tu akceleraci - či obdobně dimenzovaný dragster, který ve vás znovu vzbudí starou lásku k 350 km/h, vsadil bych, že naprostá většina jsou sériově vyráběná auta, která někdo z vás možná má doma, někdo možná ne, ale všichni si s nimi rádi zajezdíme v *GT2*. Je jedno, jestli jste v televizi viděl reklamu na Toyotu Supra, Ford Focus nebo Mercedes SLK. Nezáleží na tom, zdali se vám líbí Porsche, nebo dáváte přednost klidnějšímu Audi TT. A už vůbec neřešte, jestli je lepší Peugeot 306 nebo Citroën Xsara - všechna auta, o kterých se vám může zdát, jsou tady. Ba co víc, jestli se vám zdá o všech autech z *Gran Turismo 2*, ani vám to moc nezávidím, poněvadž

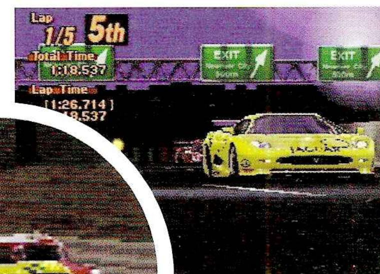


Noční závody sice vypadají děsivě efektně, ale krom bolavých očí a špatného umístění vám nepřinesou nic o co byste měli stát. Ale na druhou stranu, kdo z nás se v Porsche proháněl Římem ve dvě hodiny ráno?

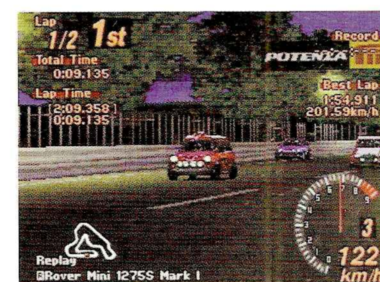














"GT2 obsahuje 600 automobilů od 33 renomovaných

pak vám ve snech sotva zbude místo na radostné výlety s hezkými slečnami (Pamela Anderson, Naomi Campbell, Ta Kterou Jsem Večer Viděl V Televizi), přesně tak, jak je zná každý chlap, co si alespoň jednou týdně mění trenýrky.

GT2 tedy neobsahuje jen všechna stará dobrá japonská auta z *GT*, ale i kupu nových kousků, o které je radost zavadit. Slečny pravděpodobně nejvíce potěší malinkatá a roztomilá autíčka, jako je Minicooper, Fiat Cinquecento či nový VW Beetle. Naopak pro pravé muže jsou tu všechny automobilové lásky dnešní doby. Parádní Alfa Romeo 156 s perleťovou úpravou, ve které jste ji jistě zahlédli na ulici a málem vám upadly oči, nabušený bavorák BMW 328i, či supermoderní Honda S 2000, která to dokáže vytočit až na 9000 otáček za minutu a ani si při tom neprdne. Nicméně i kdyby se všechny automobilky světa „spikly" proti hráčům a darovaly Polyphony Digital licence na všechny moderní vehikly světa, nevyrovná se



to radosti, s jakou budete prohánět šestilitrový Ford Cougar, proslavený Lotus Elan, maličkatý Fiat 500 či bondovský Aston Martin DB6. Tyhle káry z let šedesátých a sedmdesátých vám připomenou to nejlepší z *Drivera* v té nejlepší závodní hře na světě a věřte - odolat je zcela nemožné.

Dobře známé speciály - superauta speciálně konstruovaná přímo výrobcem - jsou tu také a příjemné je, že jich má každá značka zpravidla hned několik. Jejich cena se pohybuje od 500 tisíc až po dva miliony, což je ovšem obyčejně vykompenzováno naprostou unikátností daného vozu. (Co takový Renault Espace F1 s výkonem 850 koní? - zdravím Martina!)

Výčet by nebyl úplný, pokud bychom nezmínili i rallye vozy, jako Subaru Impreza WRC či Mitsubishi Lancer EWO 4GT, bez kterých by závody na blátě a šotolině vypadaly jako špatný vtip ruského krasobruslaře. I tyhle hračky dostanete do ruky a jen díky kvalitní přípravě a hlavně dobře voleným pneumatikám se stanete elitou rallye závodů (o těch bude řeč ještě později). To nás přivádí k nutnému jezdeckému zázemí.

Spolu s neuvěřitelně širokou nabídkou aut přichází i - jak jinak - mamutí nabídka motorů, převodovek, ladění a broušení vašich aut přesně tak, aby do posledního šroubku odpovídaly vašim požadavkům. Autoři přihodili i další nové možnosti šlechtění vašich miláčků, které však milosrdně skryli pod položku „pro profesionály", kde se tyto věcičky zaručeně cítí nejlépe. Ovšem pokud víte, jak si poradit se „zdvihovým kontrolním počítačem", jděte do toho, já vám s chutí budu sekundovat s Turbo stáž 4, kterému rozumím perfektně.

BOD DRUHÝ: TRATĚ

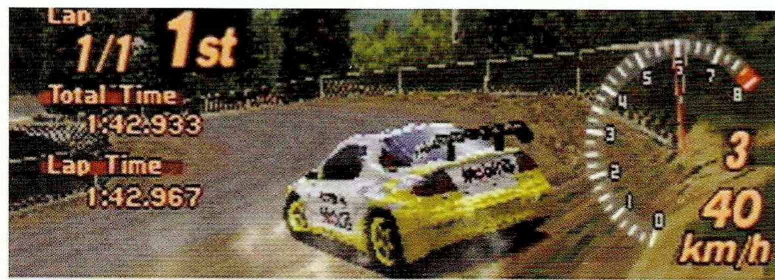
Nechtěl bych se jmenovat *Ridge Racer* nebo nedej bože *Need for Speed*. Ptáte







Ano, ano. Jaguar XJ220je jen jeden z mála GT vozů, které se vyznačují tím, že jsou šílené drahé a velice náročné na řízení.









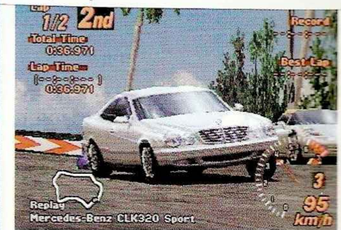
Split screen je stejná zábava jako dřív. Vezmete kamaráda, dva joypady, rozdělíte si obrazovku televize a jde se na věc.



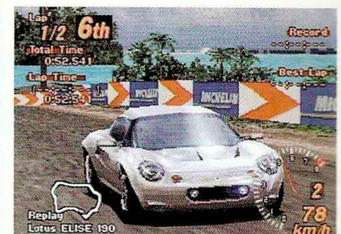
JAK...
ÚŽASNĚ ZATÁČET



Vyberte si jednu z pořádně nabušených kár se zadním pohonem, jako je RX7 nebo Corvette. V krizi se dá použít i auto s náhonem na všechny čtyři kola, ale nepřemýšlejte o předním náhonu. Sedněte dovnitř a vypravte se k nějaké pořádné zatáčce.



Třída B - obsahuje nezdolné klasiky jako právě třeba tenhle Mercedes CLK 320 Sports, který nejenže vypadá jako velká plechová věc, ale zároveň tak i jezdí.



Třída A - sen každého závodníka. Pokud se ptáte, kam zmizel Chevrolet Corvette Coupe nebo Lotus Elise Sport 190, buďte si jisti, že právě sem. Do téhle třídy patří všechna auta, která jezdí jak po másle.

světových výrobců.”

se proč? Všechny ostatní závodní hry si díky neuvěřitelnému počtu tratí, které *GT2* obsahuje, musí připadat jako chudí vietnamští příbuzní, kdysi vzývaní, dnes vlastní rodinou vyhozeni, do bambusového domku na kraji vesnice. Dvacet osm tratí, byť včetně variací, je skutečně hodně. I když zde najdete několik důvěrně známých starých bardů, jako například Grand Valley nebo High Speed Ring, přibyla celá řada nových a nutno podotknout, že fantastických tratí. Například Laguna Seca, která jako jediná vychází z reálné předlohy, byla mým trápením v Superlicenci, a to i naproti tomu, že vypadá naprosto úžasně. Celá trať je jako jedovatý had obtočena okolo hory, plná náročných stoupání a ostrých klesání, pomalých zatáček a rychlých rovinek. Některé horské tratě mohou být poměrně nepříjemné pro auta s nižším výkonem. Pokud máte babičku v Grindelwaldu a rozhodnete se ji v neděli odpoledne navštívit ve svém fungl novém Fiatu 500 s výkonem 20 koní, mohlo by se stát, že bábrdli už neuvidíte a Fiat skončí v síni hanby. Občas sice pomáhá podřadit na dvojku, ale některé pasáže by bylo třeba vytlačit - a tuhle možnost jsem zatím v *GT2* neobjevil.

Krom výrazných výškových rozdílů se nyní tratě liší i povrchem, který byl v původním *GT* všude takřka stejný, a počasím, které se rozpustile mění a zásadním způsobem ovlivňuje vaše výkony.



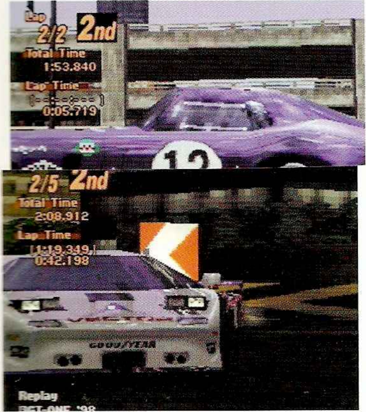
BOD TŘETÍ: LICENCE

Nedosti na tom, že už předchozí díl obsahoval nervy paralyzující nutnost absolvovat 30 licenčních testů, *GT2* přichází s novinkou, která vám vžene slzy do očí. Licenčních testů je zde 60! Na první pohled působí toto číslo odpudivě, na druhý nechutně a třetí pohled už bude jistojistě směřovat spíše do záchodové mísy. A přesto! Nebýt toho, že jsem v sobě objevil jistou, dříve skrytou genetickou vadu, která mě zabránila dojet sedmý test Superlicence dříve než po propocených třech hodinách, bylo by všechno skončeno za jedno příjemně mrazivé lednové odpoledne.







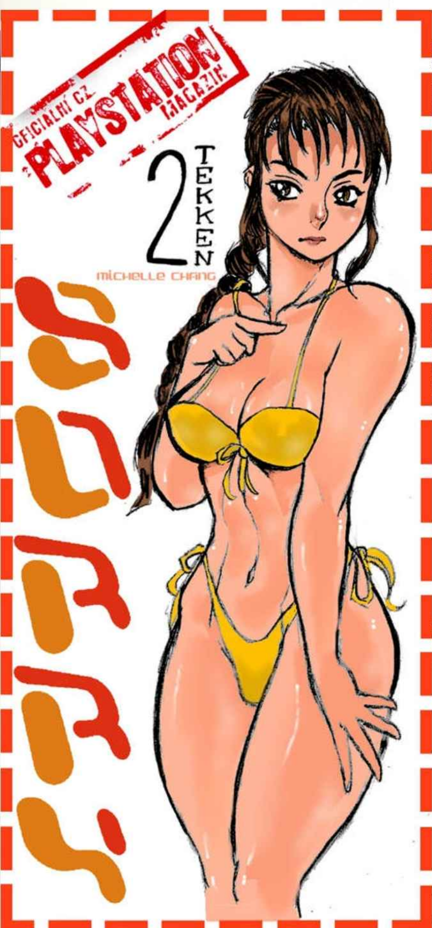








V obchodu s koly (kolárna?) si můžete koupit disky na kola v barvě podle libosti. Výměna správných pneumatik ve správný čas je zásadním klíčem k úspěchu.



atí, byť včetně variací a několika důvěrně



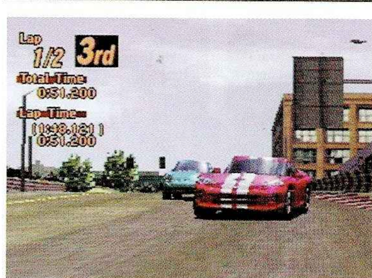
Licencí je tedy šest. Pět běžných a jedna skrytá - Superlicence. Obtížnost běžných testů, od licence B až po mezinárodní A, je asi taková, že pokud nejste zrovna Stevie Wonder, dojedete všechny během dvou tří klidem a mírem naplněných hodinek. Pokud Stevie náhodou jste, bude vám to pravděpodobně trvat ještě o hodinu déle, ale zase si po cestě složíte pěknou písničku. Autoři dělali vše možné i nemožné, aby smrtelně umírnili obtížnost a naopak raketově zvýšili zábavnost testů. Pryč jsou dvou a více minutové, takzvané „karcinogenní" stáže. Ve většině případů začínáte test v rychlosti okolo 160 km/h, v místě těsně před kritickou šikanou. Není tedy nutné praktikovat obvyklý nadějný půlhodinový rozjezd a poté elegantně zaplout do písku hned po přejetí prvního vajglu, který nějaký nepořádný programátor zapomněl na silnici. Ulehčeno bylo i nutnosti udržet alespoň polovinu vozu na silnici. Teď stačí přemluvit jen jedno kolo k setrvání na vozovce a jste v pohodě. V některých testech počítač nasadí partu skřítků - rychlomalířů a načrtne vám na cestu ideální stopu. Vynikající pomůckou je i přehled časů, kterých by bylo dobré dosáhnout na bronz, stříbro či zlato, jenž je nyní přítomen přímo na obrazovce při závodu.



Pokud by vám to všechno nestačilo a některý z testů stále odolával, můžete si nechat demonstrovat počítačem perfektní projetí celé tratě. Je to sice pěkná možnost, ale doporučuji ji spíše luxusně orientovaným masochistům. Pokud si skutečně chcete po padesáti nepodařených pokusech znovu dokázat, že jste opravdu tak neuvěřitelně neschopní lúzři, možná ještě o moc horší než při 35. pokusu, ve kterém vám limit frnknul jen o 3 vteřiny, zkuste to. Já si raději useknu obě ruce. Ač na tom fyzicky budu poměrně hůř, (i když možná ne o moc víc než teď), mentálně zůstanu o mnoho zdravější než někdo, kdo na sobě provede takový holocaust. V popisu každého testu dostanete i cennou radu, co je klíčovým momentem trati, kde se dají nahnat důležité desetinky atd. Přestože je tedy licencí více, strávíte s nimi méně času a budete se více bavit.







Stejně jako v GT umělá inteligence počítače zvyšuje kvalitu počítačových protivníků právě natolik, aby závody byly vždy zajímavé a dramatické. Je sice pěkné, že jste vždy obklopeni skupinou dotírajících protivníků, ale na druhou stranu je hořké zjistit po třech kolech prosvištěných kosmickou rychlostí ve vašem Dragsteru (1050 koní), že si ten malý Fiat Cinquecento na vašem zadku pořád nedá pokoj.

známých starých okruhů, je skutečně hodně."

BOD ČTVRTÝ: ZÁVODY

Pokud máte pocit, že jsme pořád ještě o něčem důležitém nemluvili, máte pravdu. Nepadlo slovo o něčem, co je proklatě důležité a čeho je proklatě hodně. Závody jsou nyní rozděleny na čtyři základní třídy. První - Gran Turismo League nabízí šest národních mistrovství (Německo, Itálie, Japonsko, USA, UK, Francie) které musíte vyhrát, abyjste mohli vaši káru ukázat na evropské nebo americké půdě. Po vítězství v obou větších sériích budete vpuštěni do finálních závodů, ve kterých už jde skutečně o kejhák. Novinkou je omezení vstupu do jednotlivých závodů podle výkonu vozů, což znemožňuje dobře známé „vybíjecí" návštěvy supersportovních aut s výkonem větším než malá elektrárna v méně významných závodech podobných somráckému Clubmans Cupu v prvním *GT*. Takové pogromy vám *GT2* neumožní prakticky v žádném závodě Gran Turismo League, krom závěrečných závodů GT Final, které jsou výkonově neomezené. To se mi původně samozřejmě líbilo, ale po návštěvě posledních závodů mohu konstatovat, že bych proti jistým šetrným omezením, alespoň na vozech soupeřů, neměl námitky. Další základní třídou závodů jsou Endurance matche, tedy závody na výdrž, ve kterých vám zpravidla odumře ruka dřív než uděláte jezdeckou chybu a Rally závody, které jsou přesně tak zábavné, jak se dalo čekat, a s pohodou se vyrovnají i modlám v tomto oboru, jako je *Colin McRae*. Čtvrtou základní třídou závodů jsou Special Event závody, ve kterých najdete zhola všechno. Od turnajů pro auta s předním náhonem až po závody kabrioletů a nebýt cenzury, jistě by se tady jezdily i turnaje podle barvy pleti, tloušťky ušních lalůčků nebo velikosti bot.

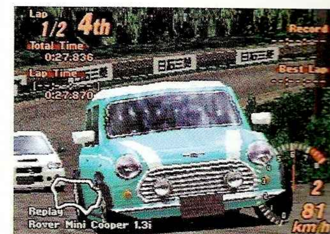
BOD PÁTÝ: VŠECHNO OSTATNÍ

Co říci závěrem? Že je grafika skvělá (ale ať už tu je PlayStation2!)? Že každé auto má svůj vlastní zvuk? Že je vylepšena replay? Chcete snad něco vědět o fantastickém soudtracku? Ne, o *Gran Turismu 2* by se dalo hovořit celé hodiny, a přesto by to nevyjádřilo ani jednu dvacetibiliontinu toho, jak je tahle hra úžasná, perfektní, nejlepší a boží. V současné době neexistuje lepší hra na jakémkoliv známém či neznámém počítači, konzole, hracím automatu nebo jídelním stole.

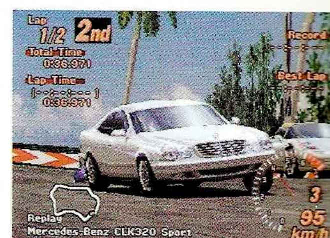
Tomáš Zvelebil

JAK...

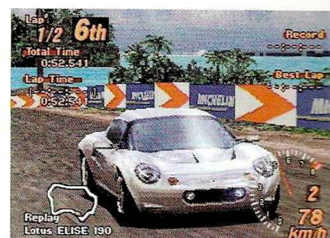
BÝT NEJLEPŠÍ VE SVÉ TŘÍDĚ



Třída C - City Runner, je domovem všech malých pěkných autíček, která jsou sice hezká na nákupy, ale pokud chcete v *GT2* závodit, raděj je nechte doma.



Třída B - obsahuje nezdolné klasiky jako právě třeba tenhle Mercedes CLK 320 Sports, který nejenže vypadá jako velká plechová věc, ale zároveň tak i jezdí.



Třída A - sen každého závodníka. Pokud se ptáte, kam zmizel Chevrolet Corvette Coupe nebo Lotus Elise Sport 190, buďte si jisti, že právě sem. Do téhle třídy patří všechna auta, která jezdí jak po másle.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

COLIN MCRAE RALLY

Rally specializace a ani ve srovnání s GT2 není špatná.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Víc už asi nikdo z PlayStation1 nevytáhne. Jedním slovem - skvělá!	10
HRATELNOST:	Kdybych u *GT2* neseděl 36 hodin, napadlo by mě něco inteligentního.	10
ŽIVOTNOST:	Dvakrát delší než *GT1*. Takže?	10

CELKOVĚ

Těžká droga a zcela jasný důvod k bezpodmínečnému odsouzení všech autorů nejméně na dvacet let nucených prací v autoservisu!

10 Z DESETI

Tady vidíte soutěž o vstřelení co nejvíce gólů v *PSM*. S pomocí odhadu a šikovnosti vstřelte... vydržte, zapomněli jsme oprášit míč. Rumun vysvětluje své zděšení nad výrokem rozhodčího kvůli močení na hřišti.





KONAMI VYZÍVÁ BEZDUCHOU FIFA 2000 NA PENALTOVÝ ROZSTŘEL.



ISS Pro Evolution

„Konami vytvořili ovládací systém, který umožňuje kličky

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	KCET
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

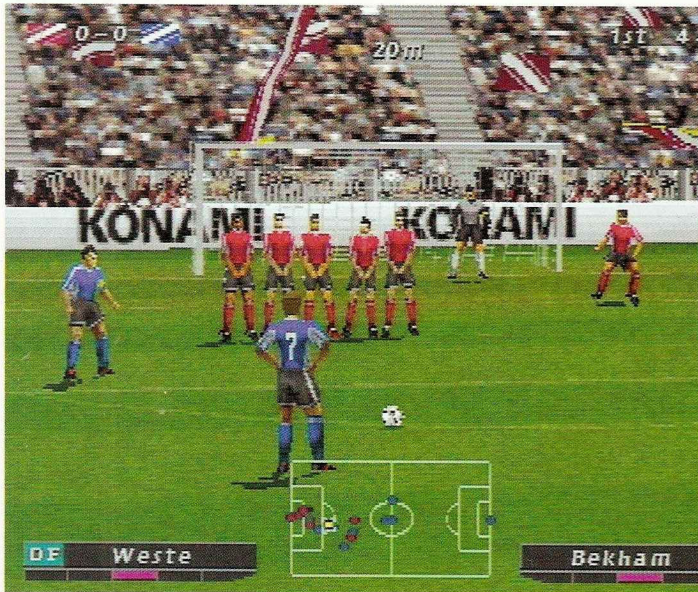
Jediné špatné spojení může snadno ovlivnit výkon celého týmu. Vyzkoušejte si zápas Manchesteru United, kde byl Schmeichel vyměněn náhradním brankářem Bonischem. Nebo si představte zničující pohled Kevina Keegana, když Alan Shearer mine další tutovku. Rozdíl mezi vítězstvím a porážkou může představovat jediný nepatrný prvek. Vítejte v *ISS Pro Evolution*.

Nemylte se, nejnovější hra Konami stále patří k tomu nejlepšímu, co může PlayStation nabídnout. Nicméně ani zdaleka nepůjde o jednoznačné vítězství nad hrami jako *FIFA 2000* a *UEFA Champions League* a Konami si zkomplikovali život bojem o příčku nejvyšší. I přes skvělou reklamu, famózně animované skórování, parádní střely a nepřerušovanou hru sužuje *Evolution* jeden prvek, který od počátku pomáhal vzestupu hry. Stejně jako dříve u *ISS Pro* platí i *Evolution* daň za nádheru digitálního nasnímání pohybů. Hráči se často zastaví uprostřed běhu, kdy dojde k přerušení spojení a animace nestíhá dohánět. Pak musíte znovu získat míč a po několikátém opakování incidentu to začíná být pěkně otravné.

Za normálních okolností je takové malé zaváhání omluvitelné, ale zbytek *Evolution* je tak dokonalý, že tento nedostatek září do dáli jako Gazzova prdel. Zvlášť když jsou všechny ostatní aspekty hry neuvěřitelně dokonalé jak z hlediska realismu, tak jednoduchosti. Konami vytvořili ovládací systém, který umožňuje kličky, přesnější přihrávky a 30metrové voleje. Tento nedostatek bude pravděpodobně znamenat, že její vláda, coby nesporné královny playstationového fotbalu, nepotrvá dlouho.

Možná to zní jako tvrdá kritika, ale je to podobné, jako byste Moně Lise namalovali kníra. Tento nedostatek naprosto ničí vrcholné dílo. Jinak se *Evolution* pohybuje na pokraji dokonalosti. Hra představuje mezinárodní scénu a zahrnuje mužstva z celého světa, přičemž má každé z nich silné i slabé stránky. Čekají na vás obvyklé zápasy a exhibice, které dokresluje neuvěřitelně působivý hluk davů v ochozech a sekvence - nechybí ani vlající vlajky, zpěvy a působivé panoramatické záběry při představování týmů. *Evolution* ale není jenom předvádění - tvůrci příští *FIFA*, pište si poznámky - je také o dovednostech a v tomto směru předčí i tým Brazílie 1970. Uvážíme-li, kolik pohybů je tu k dispozici, zaslouží si Konami naše díky za to, že vše udrželi na zvládnutelné úrovni. Čelní tlačítka joypadu se používají pro běžné přihrávky, střely a přímé kopy, zatímco směrová tlačítka udávají míči směr a sílu. To samo o sobě dá nováčkům zabrat. Dále jsou ale k dispozici ještě směrová postranní tlačítka. Užívají se ve spojení s hlavní ovládací metodou a umožňují hráči střílet delší míče do prostoru a přihrávat s neuvěřitelnou přesností.

Je to neuvěřitelný systém, který ještě více oceníte při opakování. Každý aspekt ovládání je přizpůsoben pohodlí hráče. Dlouhá přihrávka většinou nemá moc velkou šanci dosáhnout určeného cíle, ale s použitím tlačítka L1 pro dlouhý míč do prostoru budou mít obránci co dělat. A také uspokojení z podařeného dlouhého passu se jen tak nic nevyrovná. Poznáme tady také, jak málo dovednosti





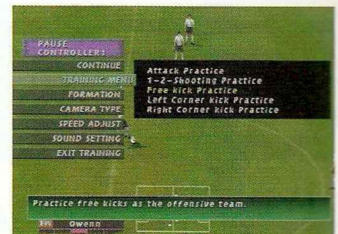
Zeď Manchesteru United předvádí svoji zastrašovací techniku. Skoro slyšíte úder kůže o tvář, tak neuvěřitelně dokonalá je grafika.

JAK NA...

VOLNÉ KOPY



Jak se hráči hromadí před bránou, jsou útočníci označeni ikonami odpovídajícími tlačítkům na joypadu.



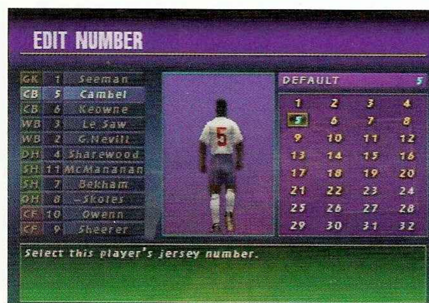
Každý aspekt hry můžete tréninkem vylepšit, ale zapálení fandové se uchýlí rovnou k volbám volných kopů.



Kopy mohou vycházet z jakéhokoliv úhlu a obranná zeď se seřadí před brankářem. K provedení samotného kopu použijte směrová tlačítka pro udání směru a rotace míče, nikdy však neužívejte vyšší sílu než 55%, jinak míč přeletí branku.







Vítejte na obrazovce „Create The Village People First XI".

a přesnější přihrávky."

a přesnosti umožňuje *FIFA 2000*. *Evolution* představuje nový mezník v oblasti fotbalových her a jejímu pozoruhodnému ovládacímu systému bude těžké konkurovat. Její slávu bohužel poněkud zmenšuje všudypřítomné zmeškávání. Konami se nicméně právem vyšvihli zpátky na playstationový trůn.

Steve Merrett

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Nachází se někde mezi FIFA a ISS a přináší komplikovanou hru, ale šikovné ovládání.



Další fraška v brankovišti končí porážkou Mika a Mark se tento týden vytasí s už třetím varováním.

Oficiální český PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Skvělá. Plynulá, rozsáhlá a detailní.	10
HRATELNOST:	Dvě úrovně ovládání vytvářejí hru, která poroste s vámi.	8
ŽIVOTNOST:	Nedostatky stranou, nováčkové se budou mít co učit.	9

CELKOVĚ
Skvělá v každém ohledu. *ISS Pro Evolution* bez námahy využívá fotbalových dovedností a taktické hry a jedinou nedokonalostí je otrocká závislost na digitálním nasnímání

9 Z DESETI









Běh, plavání a cyklistika jsou v podstatě identické disciplíny, jen doba bušení do tlačítek se prodlužuje. 1 km na kole zajedete přinejlepším za minutu, a to už chce pořádnou výdrž.

NA TLAČÍTKA! KE STARTU PŘIPRAVIT, PÓZOR. A JE TO TU ZAS!



International Track & Field 2

„Některé disciplíny jsou technické, většina však spočívá ve

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Videohry snažící se věrohodně napodobit atletické disciplíny se už patnáct let podobají jako vejce vejci. Rychlosti v nich hráči dosahují co možná nejrychlejším opakovaným bušením do tlačítek, což s sebou často nese tragické následky. Zatímco si „atleti" mnou ruce bolestí, totéž - ovšem s neskrývanou radostí - činí výrobci leukoplastí, nejrůznějších zázračných mastí a v neposlední řadě i ovladačů, které ono děsivé tempo ne vždy vydrží.

Jenže patnáct let uteklo jako voda, a my hrajeme atletiku se stejným nasazením jako kdysi. Může za to *International Track & Field 2*, který kromě tradičních disciplín (běh na 100 metrů, skok do dálky, hod oštěpem a kladivem, skok o tyči) nově nabízí vzpírání, přeskok přes koně, 500m kánoe, plavání na 50m volným způsobem, skok do vody a cyklistiku (jízda na 1km a stíhací závod). Zklamáním je absence několika disciplín z prvního dílu - bez skoku do výšky, trojskoku, hodu koulí a především 110 metrů překážek je výsledný tucet disciplín možná přeci jen trochu chudší, než by bylo zdrávo. Některé z disciplín jsou technické a vyžadují určitý čas na osvojení, většina však spočívá ve zběsilém bušení do tlačítek, které je v lepším případě okořeněno závěrečným stisknutím jiného tlačítka například pro hození oštěpu. Naproti tomu přeskok přes koně vyžaduje postupné mačkání předem stanovené sekvence kláves a kánoe zase pravidelné rytmické pádlování. Přes jasnou převahu rychlostních disciplín je tedy příjemným zjištěním obstojná variabilita.

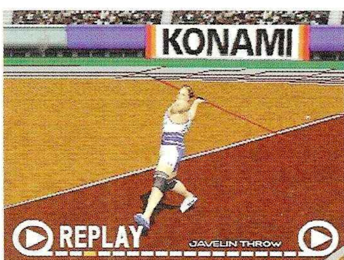
S trochou cviku a po nalezením účinných postupů (rada: nikde není psáno, že musíte využít jen své prsty) není těžké hru ovládnout a ve všech disciplínách dosáhnout světového rekordu. Právě v tomto okamžiku, který odhadem nastává ne déle než tři, čtyři dny po zakoupení hry, končí jakýkoliv

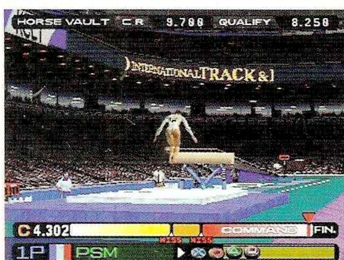


smysl dalšího hraní hry proti neživým borcům a nastávají chvíle měření sil s přáteli. *International Track & Field 2* je jako každá párty hra tím zábavnější, čím více vás je, a zde bych ještě dodal, čím více času zbývá vašim prstům na vzpamatování. Je trochu škoda, že ačkoliv by to charakter hry (po menších úpravách) umožňoval, musí mít každý hráč svůj ovladač a při hře tří či čtyř hráčů také multitap.

Technické zpracování je na velmi kvalitní úrovni - pohyb závodníků je s výjimkou velmi opatrného pokládání dvousetkilové činky až neskutečně reálný (na PlayStation jsem v tomto směru neviděl nic lepšího) a již tak skvělou atmosféru ještě zdokonaluje skvělá kamera a výtečné replaye.

Pokud vám zuřivé mačkání ‹čtverečku› a ‹kolečka› nezní jako úžasná







Kánoe je vítanou přestávkou po hektickém oštěpu a vzpírání. Rytmické pádlování je nuda, za kterou jsme byli neskonale vděční.



Vzpírání se nám zamlouvalo asi nejvíce - nejprve je třeba sebrat síly na tah, pak správně načasovat nadhoz a nakonec zrudnout a vydržet alespoň tři vteřiny. Tak jako ve skutečnosti.





JAK... SKOČIT KRÁSNOU ŠIPKU



Z nabídky zvolte skok - v potaz vezměte náročnost, která má vliv na rychlost ukazatele načasování v další části této disciplíny.



Zastavte ukazatel načasování co nejdále. Získáte tím více času na následné mačkání tlačítek, které zajistí lepší odraz. Neúspěch vás bude stát cenné body.



Co nejrychleji mačkejte ◎ a ◎ pro zajištění vysokého odrazu. Teď už stačí jenom zastavit ve správné pozici a předejít tak placáku a dalším nepěkným skokům.

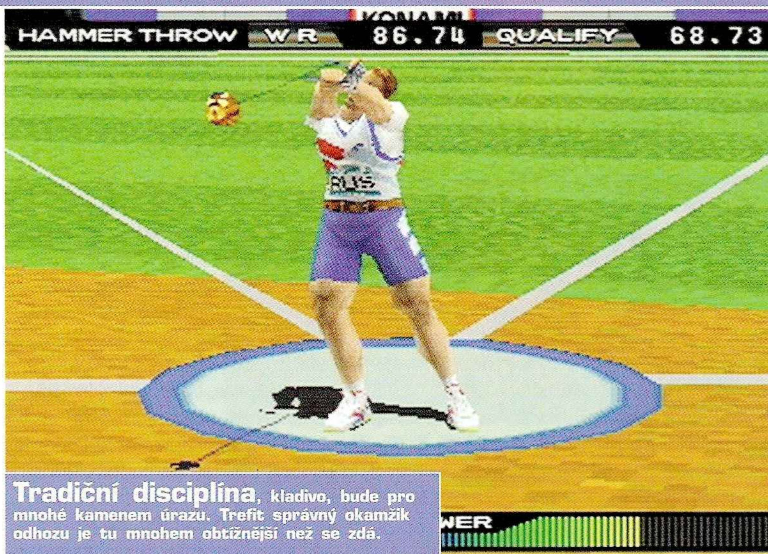
zběsilém bušení do tlačítek."

zábava, máte pravdu - po pár dnech se budete nudit. Stačí ale přihodit multitap a jednoho, dva nebo nejlépe tři spoluhráče a z *International Track & Field 2* se rázem stává vážný soupeř pro všechny osvědčené multiplayerové pecky. Jenom si dejte bacha na prsty.

Jan Modrák

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
První díl sice není tak graficky propracovaný, ale jinak je o tom samém. A za polovic!



Tradiční disciplína, kladivo, bude pro mnohé kamenem úrazu. Trefit správný okamžik odhozu je tu mnohem obtížnější než se zdá.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Detailní animace pohybů, nádherné replaye.	9
HRATELNOST:	Sólo nic extra, ve více hráčích báječná.	7
ŽIVOTNOST:	Dokud vám prsty a spoluhráči neodpadnou.	6

CELKOVĚ
Pár vyměněných disciplín a zřetelně vylepšená grafika, to jsou jediné podstatné změny proti loňské verzi. Pokud ji však nemáte...

7 Z DESETI



Grafice i jednotlivým volbám by prospělo více pozornosti věnované detailu a pár vylaďujících úprav.







„A paní Jonesová? Tahle nacpaná hnědá obálka musí být zítra ráno v Prescottu..."



Jo, klidně jim ty koleje můžete položit pod okna ložnice. Cha cha cha...

MŮŽE TO BÝT MEGALOMANSKÝ NÁPAD, ALE DOKÁZALI BYSTE ZAŘÍDIT, ABY VLAKY JEZDILY VČAS?



Railroad Tycoon II

„Pro budoucího železničního magnáta skvělá a vzrušující věc."

FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Pop Top
DATUM VYDÁNÍ:	březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

THEME HOSPITAL
Špatně placené sestry, které je třeba nějak uchlácholit a pak také najít spoustu léčebných procedur.

Cožpak věk páry. V těch slavných dnech nesešlo na tom, co stálo v cestě - listí, bizon, mexičtí banditi, hrdinky přivázané ke kolejím (Ach! Ach! Pomoc!) - protože vlaky musely prostě za každých okolností dojet včas. Naštěstí byl od té doby učiněn velký pokrok v oblasti brzdových technologií.

Railroad Tycoon II, už teď velký hit na PC, je strategická/manažerská hra odehrávající se v éře ohnivého oře. Musíte pokládat koleje a stavět nádraží, nakupovat vagóny a lokomotivy, rozhodovat o tom, jaké zboží přepravovat pro maximální zisk, a tak pokračovat, až protkáte širé prérie a zbavíte se konkurenčních železničních společností.

Jakmile se seznámíte se základy hry, objevíte ještě hlubší, na první pohled skrytou úroveň kontroly, kdy můžete získat kontrolu i nad produkcí pil a farem na bavlnu. Jednotlivé oblasti lépe vybavíte zavedením telegrafu, služeb pro cestujících a mezi nabíráním a propouštěním zaměstnanců se dokonce můžete zúčastnit obchodů na burze. Spousta map vás zavede od amerického jihu až po čínské hranice, přičemž vše je plné četných historických odkazů. Pro budoucího železničního magnáta rozhodně skvělá a vzrušující věc.

Ti, kdo se těší na hrátky s virtuálním modelem železnice, budou asi zklamáni, protože toto není cíl hry. Je ovšem celkem směšné, že ani nemůžete budovat tunely, takže hory musíte buďto objíždět, anebo hnát své vlaky do strmých kopců. Nicméně bereme-li *RTII* spíš jako manažerský simulátor než budovací hru, pak má jistě potenciál celkem pobavit.

Jenže v této konverzi není něco v pořádku a vodítko, co že to je, nám poskytnou už první záběry. Váš Dewitt Clinton express je totiž takový řetěz kostiček a budovy od sebe rozeznáte jen tak, že na ně kliknete. Ano, hra postrádá detail, což je škoda, protože i když nakonec vybudujete velké impérium, nikdy to není hezký pohled. I text se zde objevuje v dosti nečitelných fontech a navzdory spoustě zkratek musíte stále pracovat s rozhraním zjevně orientovaným na myš.

Je to škoda, protože hře jasnější grafika a přístupnější rozhraní skutečně citelně schází, což pochopitelně neznamená, že se pod tím neskrývá skutečně vynikající hra a možná ani zmíněné nedostatky neodradí ty nejzapálenější příznivce strategií - tedy budou-li čirou náhodou obdařeni trpělivostí světce. ■

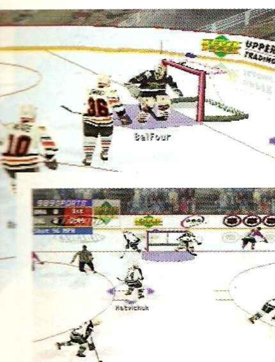
Zy Nicholson

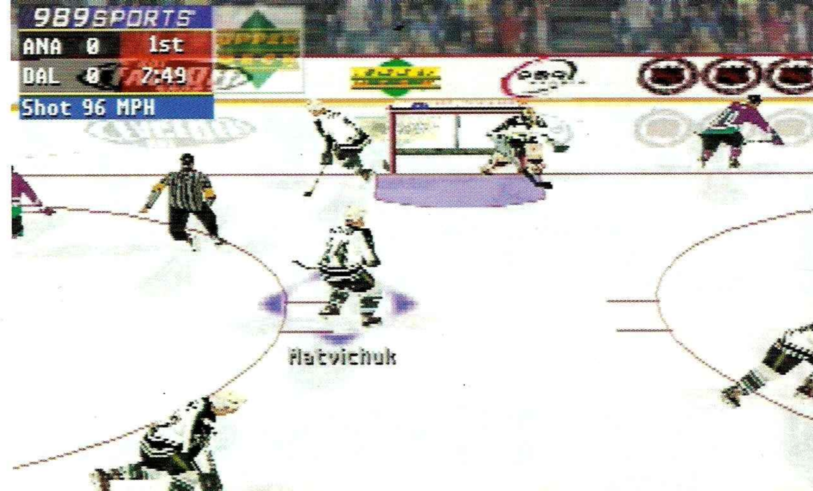
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Odfláknutá, lo-res, navíc ošklivá menu.	7
HRATELNOST:	Špičkový manažerský železniční simulátor s odporným rozhraním.	3
ŽIVOTNOST:	Mohla by být větší, ale že hru nejde v půlce „zasejvovat"? No, to to tedy dorazili.	4

■ CELKOVĚ
Jakkoli měl být *Railroad Tycoon II* pro PlayStation úžasnou hrou, tato nepovedená konverze udělala ze hry zrezivělý vrak. Velká škoda.

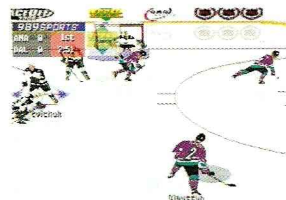
5 Z DESETI





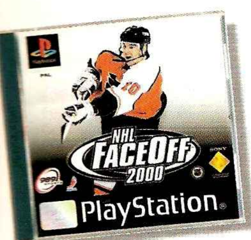
Úroveň detailnosti obličejů hráčů nevyčnívá z průměru, přesto jsou hráči příliš hranatí, což snižuje působivost digitálně nasnímané animace.

Při střelách, dosahujících více než stokilometrové rychlosti, vám připadá, že brankář nemá sebemenší šanci. K dispozici je ale i řada obranných zákroků.



SONY V NOVÉ STUDENÉ VÁLCE UŠTĚDŘILI BODYČEK EA.



NHL Face Off 2000

„Setkáte se tady se spoustou tvrdých zákroků."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Solworks
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 8

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Která je hlavní konkurentkou hry, ať už jde o AI či autenticitu.

Jako národ jsou možná Britové, co se hokeje týče, naprosto mimo, ale přesto dokáží ocenit, že obsahuje všechno potřebné pro to, aby se stal ideálním sportem pro videohry. Rychlost, tvrdost, bláznivý chaos před bránou! Opravdové vzrušení. A to také vysvětluje, proč vzniká tolik her pod hlavičkou NHL.

NHL Face Off 2000 je nejnovější z nich a nabízí všechny obvyklé záležitosti plus oddíl managementu, který vám umožňuje podepisovat smlouvy, propouštět a kupovat hráče. Pokud chcete, můžete přidat do seznamu hráčů ty, které sami vytvoříte zanesením údajů do různých statistik (můžete dokonce měnit i jejich agresivitu a bojové schopnosti). Přestože jste sem nezavítali kvůli autenticitě, uspokojí vás spousta věcí, různé předzápasové výměny třpytivých vlaječek, zpěvy, spousty tvrdých zákroků a ovladatelné souboje jeden na jednoho.

Tyto souboje představují jakýsi druh podher, kde pomocí čtyř tlačítek ovládáte kopance, facky, háky a bloky. Zábavné rozptýlení, které dodává šťávu hře pro více hráčů, ale není dominantním prvkem. Skvělé jsou i zvukové efekty, které dokonale evokují ruch v ochozech stadionu. Hráčské karty také poskytují fascinující studii účesů sportovních týmů 20 století.

Hlavním rysem, který tuto hru vyzdvihuje nad *NHL 2000* od EA, je umělá inteligence I.C.E. Počítačem řízení protihráči se teď shromažďují před bránou a čekají na odražené přihrávky a obránci během přesilovek podnikají nepředvídatelné nájezdy do útočného pásma a krouží kolem branky. Posílené AI se projevuje především u brankářů, kteří předvádějí fantasticky rozmanité zákroky, ke kterým používají lapačku, hokejku, hruď, kopy a bloky. Pro to, aby zabránili gólu, udělají cokoliv, roztáhnou se jak širocí tak dlouzí a dokonce si lehají do cesty náhodným a odraženým pukům. Není snadné je překonat a musíte se naučit rozsáhlou řadu střel, jako jsou příklepy, zvedáky, falše a přihrávky odrazem, abyste oblafli brankáře a dostali puk do sítě.

Face Off 2000 ale bohužel i přes digitálně nasnímané animace vypadá příšerně. Tam, kde se *NHL 2000* pyšní stylovým zrcadlením, může *Face Off* nabídnout jen ubohé čtyřnásobné stíny. Hra je opravdu rychlá, přirozená a drsná, ale krásy zrovna nepobrala.

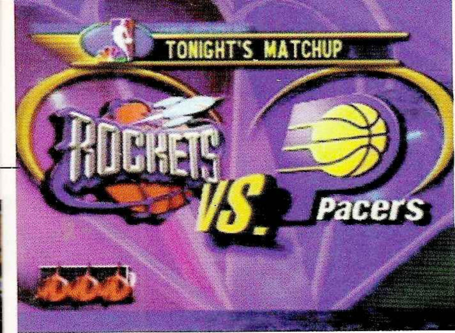
Steve Brown

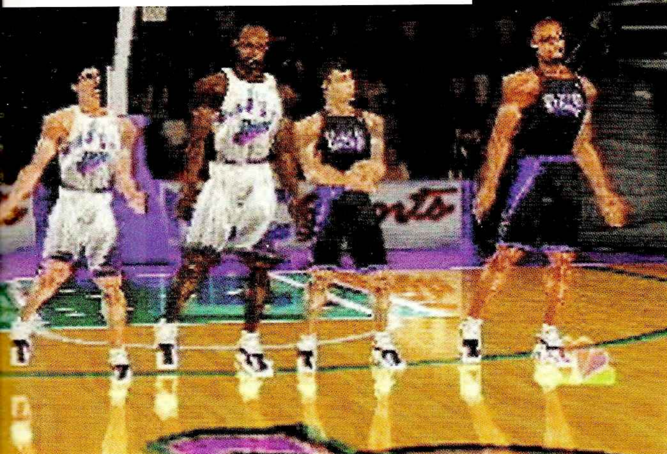
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

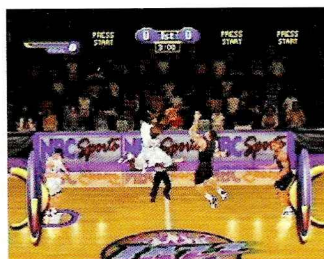
GRAFIKA:	Je největším zklamáním z celé hry.	5
HRATELNOST:	Strategické volby ve hře a spousty střel, obranných a osobních zákroků.	8
ŽIVOTNOST:	Prodlouží ji trocha managementu.	7

CELKOVĚ
Skvělý zvuk a realistická hra, ale grafika bohužel snižuje působivost animací. Hru pro více hráčů oživuje volba soubojů a celé je to nesporně o hokejové zábavě.

7 Z DESETI

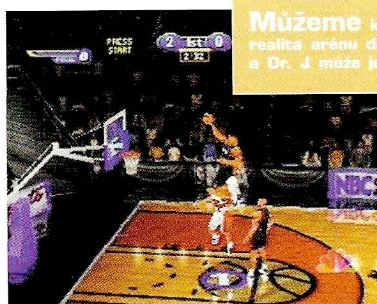




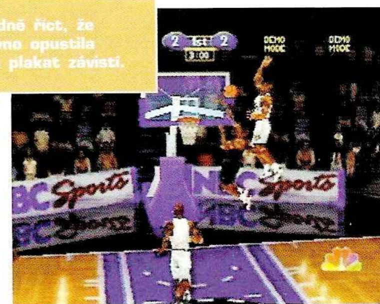




Toto není hra pro basketbalové puristy: hráči mají příliš velké hlavy. Rádi jako podobně šílená *NFL Blitz 2000* nebo *Ready 2 Rumble*? Tak to je hra pro vás.



Můžeme klidně říct, že realita arénu dávno opustila a Dr. J může jen plakat závistí.



A DALŠÍ BASKET OD MIDWAY



NBA Showtime

„NBA Showtime je čistý basket, nic víc, nic míň."

FAKTA

VYDAVATEL:	Midway
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NFL BLITZ 2000
Ještě lepší šílenství od Midway – opět pro více hráčů, byť tentokrát americký fotbal.

Basketovým hrám se obvykle moc nevede. V Evropě je přece jen doma víc fotbal, a tak máme oči doslova zmučené nesčetnými fotbalovými simulátory natolik, že už nic nezbude na basket, tedy na ty vysoké týpky, kteří se nemotorně plácají a usilují dostat míč do vysoko zavěšené síťky. Ale co, Amíci se toho nemohou nabažit, své obry milují k zbláznění a množství basketových simulátorů tak nevyhnutelně prosákne i do Evropy.

Hodně jich má na svědomí Midway, především díky nekonečné sérii *NBA Jam*. *NBA Showtime* je v zásadě *NBA Jam CVXIII*, což znamená, že dostanete rychlý basket pro dva hráče, s důrazem na přehnanou arkádovou akčnost spíše než realistickou hratelnost. Navíc i *Showtime* má tendenci zaplňovat hru podivně skrytými postavičkami. Hodně nápadní jsou zvláště týpci s obřími hlavami nebo týmoví maskoti.

Takové starobylosti jistě překvapí každého, kdo vyrostl na sportovních simulátorech od Electronic Arts. Jinak je děj *Showtime* veskrze minimalistický a o nějakých volbách vlastně nemůže být ani řeči. Hledáte-li nějaké tabulky, statistiky či snad turnajový režim, budete hledat ještě příští rok. *NBA Showtime* je prostě čistý basket, nic víc, nic míň, a vše, co je na této hře zábavné, je nutné hledat v podstatě samotné hry.

Ovšem co tato hra postrádá v oblasti detailů, bohatě kompenzuje nádhernými pohyby a fintami, rychlou akcí a režimem pro více hráčů. Upřímně řečeno, připojíte-li se k PlayStation se třemi kámoši, zahrajete si jednu z nejlepších sportovních her pro více hráčů. Vlastně to bude běžné „dva proti dvěma", ale protože tu nebudou žádní AI ovládaní hráči, zmatek bude podstatně nižší a soutěživost podstatně zvýšená.

Ale i tak nutno dodat, že ani *NBA Showtime* není bez chyb. Zejména grafice schází do dokonalosti mnoho, rozhodně neběhá tak hladce a elegantně, jako jiné basketové simulátory na trhu. Je možné, že detail byl obětován ve prospěch rychlosti a hratelnosti, ovšem uvážíme-li, že hra jako taková je velice strohá, působí to jako nedokonalost. Nicméně jste-li ochotni obětovat vzhled na oltář hratelnosti, pak jistě budete spokojeni: čeká vás úchvatná sportovní hra, která hýří napětím a zápalem typickým pro Američany.

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Poněkud hranatá, ale zato rychlá.	6
HRATELNOST:	Rychlá a zběsilá, nicméně bez detailů.	7
ŽIVOTNOST:	Je zde spousta secretů.	7

CELKOVĚ
To, co schází v oblasti režimů a luxusní grafiky, hra nahrazuje hratelností a smyslem pro humor. *NBA Showtime* je jednou z nejlepších her pro více hráčů.

7 Z DESETI



Provádění triků přímo v závodě vám předvede spoustu velmi nehezky vypadajících pádů.



Dobrý start není o umění, ale o náhodě - kdo nespadne, má vítězství skoro v kapse.



Ať to vypadá, jak chce, tak z menu toho moc nevyždímáte.

PŘEKVAPENÍ! EA UMÍ I VELMI ŠPATNÉ HRY.



Supercross 2000

„Je to jako rodeo, kde urostlý býk zmutoval na 250cc motorku."

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	EA Sports
DATUM VYDÁNÍ:	už vyšlo
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
Arkádová hratelnost a obstojná grafika určitě zaujmou podstatně více.

Nahodíte motor, trochu ho protúrujete, zařadíte rychlost a ďábelská 400cc mašina se vrhne vší silou kupředu, až vás z toho mrazí v zádech a bolí za krkem. Tak to okolo motorek běžně chodí, ale *Supercross 2000* je tomu výjimkou.

A důvody? Jednak za to může samotný charakter hry, jež vám místo svobody dá ochutnat spíše bahna nasáklého silikonovým olejem, ale především její provedení, které vás vhodí do světa nekonečně intenzivní nudy a vlastních hlasitých nadávek. Ale buďme konkrétnější.

Supercross je závod terénních motorek, odehrávají se pod střechou útulné haly, kam byla pro účely těchto atraktivních motocyklových utkání navezena obrovská hromada hlíny. Věřte tomu nebo ne, ale tento poměrně nový sport je opravdu úchvatná podívaná. Halou otřásá děsivý hřmot motorů, jezdci a jejich stroje jsou umělými skokánky vyhazováni až několik metrů vysoko, aby pak okamžitě po dopadu prudce brzdili a co nejefektivněji projeli klopenou zatáčku - prostě čistá a ničím nefalšovaná akce.

Přesně tomuto ideálu se chtěl *Supercross 2000* přiblížit, ale nedostal se mu ani na dohled. Největším šlápnutím vedle je jednoznačně fyzika pohybu motorky - je to jako rodeo, kde urostlý býk zmutoval na 250cc motorku. Na rovince to ještě ujde, ale jakmile se stroj dostane do zatáčky, máte pocit, jakoby váš jezdec seděl na splašené a tím pádem i nevypočitatelné krávě. Nikdy nemůžete předem odhadnout, co se stane. Jednou, když plnou rychlostí narazíte do bariéry, se motorka na místě zastaví a podruhé při stejné situaci vymrští jezdce až do hlediště. Při srážkách s ostatními závodníky se stačí na někoho jenom zle podívat, a už se válíte v bahně. Je to prostě fyzikální fraška bez jakéhokoliv smyslu pro realitu, jež je ještě umocněna podobně ubohým a nudným designem všech třinácti tratí.

Autorům asi brzo došlo, že s takovým humusem díru do světa neudělají - hra obsahuje ještě jeden mód, nazvaný Freestyle. Zde jste sami vpuštěni do arény plné umělých překážek a skokánků a vaším úkolem je předvést se svým strojem co největší počet tzv. triků, prováděných zásadně ve vzduchu. Je to sice mnohem zábavnější než samotný závod, ale díky nízkému počtu triků, z nichž ten nejtěžší se naučíte asi za minutu, a ještě zoufalejšímu množství tratí (celkem tři) je to zábava tak na hodinu.

Vezmeme-li to kolem a kolem, je *Supercross 2000* nudným a velmi řídkým odvarem toho, čemu se ve slušné společnosti říká zábava. Ruce pryč a konzoly do skříně!

Jan Bílek

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Kouká se na to docela dobře. 6
HRATELNOST:	Ubohá. Stále jako by vám někdo chmatal na ovládání. 2
ŽIVOTNOST:	Dobré tak na hodinu hraní. 2

CELKOVĚ
Pokud máte rádi motorky, potom na tuto hru raději zapomeňte, poněvadž *Supercross 2000* by vám svou nedodělaností mohl zkazit chuť k jídlu i do jízdy.

4 Z DESETI

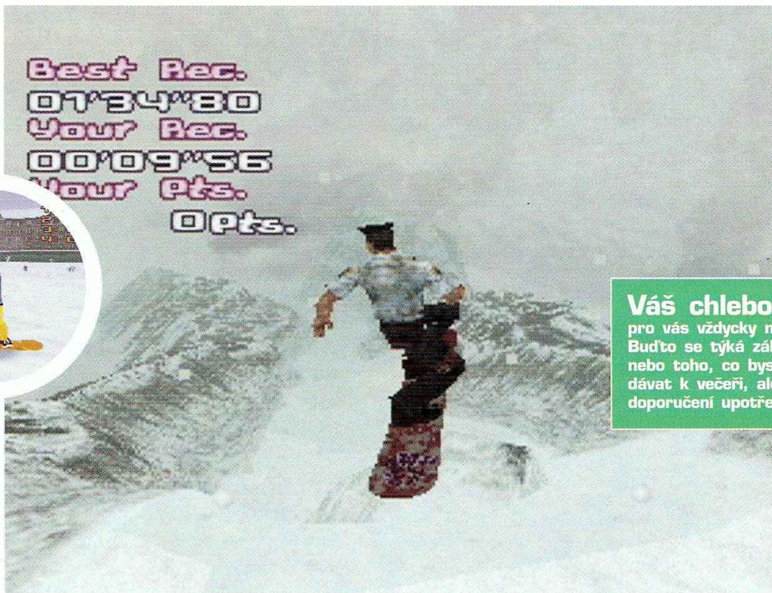






Okolí vypadá tak trochu mrtvě, ne? (To ovšem není nic ve srovnání s tím, kdy na snowboard nastoupí policajt.)





Váš chlebo
pro vás vždycky ně
Buďto se týká zálu
nebo toho, co byst
dávat k večeři, ale
doporučení upotřeb



SNÍH. RYCHLOST. AKROBATICKÁ SALTA. ODBORNÝ SLANG. BODRÝ TRENÉR. A ZOMBIE.

Trick'N Snowboarder

"Tahákem režimu pro jednoho hráče je scenario story."

FAKTA

VYDAVATEL:	Virgin
VÝROBCE:	Capcom
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepodstatná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Také na prkénku, tentokrát ale na kolečkách.

Snowboardisti jsou lidi, kteří rádi sjíždějí po sněhu. To je odlišuje například od členů skupiny Black Sabbath, kteří se sice také rádi sjíždějí, ale sníh si při tom cpou do nosu. Snowboardisti se vyskytují všude tam, kde jsou srázy a sníh. Například ve Švýcarských Alpách. Nebo v Kanadě, té prokleté zemi prdících komediálních antikristů, kde mají lidé malé oči a rozpůlené hlavy. Nebo v Rusku. Nebo na PlayStationu (no, to nebyl moc povedený oslí most).

Šedá herní platforma byla maníkům svištícím na boardech už párkrát solidním odrazovým můstkem ke skoku do hráčské přízně (stačí jen vzpomenout na trio *Cool Boarders*) a capcomáci neviděli důvod, proč by tomu tak nemělo být i v případě *Trick'N Snowboarder* - takže se nazuli do prken a odpíchli se ze svahu.

Rozepisovat se nějak moc o struktuře hry nemá smysl: je předem daná. Singl mód i versus, všechno je tam, kde to má být. Tahákem režimu pro jednoho hráče je samozřejmě scenario - story o začínajícím snowboardistovi, který pod vedením bodrého, ale tvrdého profíka Gale Parkera cestuje po celém světě, vyhrává jeden závod za druhým, stává se hvězdou a maže ze sněžného top tenu své konkurenty (Ashley, Daichi, Jacka, Lilu i Majoghiho). Na drahách s různým charakterem (skákací klasika, slalom, half-pipe) jsou vždycky na čtyřech místech umístěny kamery - a právě na těchto místech musíte předvést to best ze svých akrobatických komb.

To hlavní, čím *Trick'N Snowboarder* zaujme, nemá ovšem nic společného s jeho hratelností či grafikou (která jen tak mimochodem není zrovna první liga). Jde o tři tajné postavy, bonusové snowboardisty, lidi, o kterých by vás ani ve snu nenapadlo, že je někdy uvidíte řezat čerstvý prašan na alpské sjezdovce. Už jenom sám fakt, že si můžete zkusit zajezdit s Leonem a Claire, hrdiny capcomské hororové série *Resident Evil*, je sám o sobě solidní vychytávkou - a co teprve, když přijde řada na další postavu z této brutalistní trilogie, na ohnilého zombie policajta. Smradlavý nemrtvý v potrhané policejní uniformě metající salta na snowboardistické dráze bez nejmenších pochyb představuje ten největší zážitek z *Trick'N Snowboardera* a dopomáhá této hře, které by se jinak říkalo Solidní Snowboardistický Pseudosimulátor S Nicmoc Grafikou k označení Solidní Snowboardistický Pseudosimulátor S Nicmoc Grafikou, Ale S Jedním Kultovním Momentem. ■

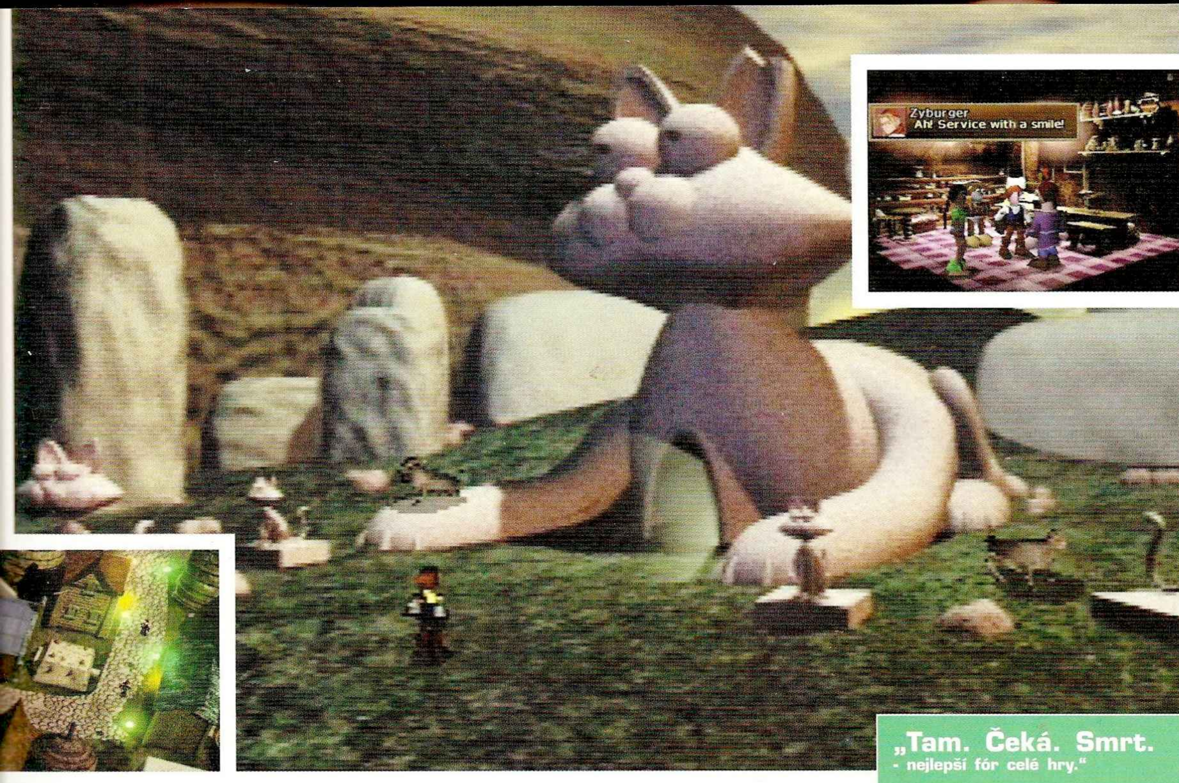
Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Tak trochu fádní. Tak trochu nudná. Ale jinak fajn.	6
HRATELNOST:	Různorodě designované dráhy jsou jistá záruka zábavnosti.	7
ŽIVOTNOST:	Než se naučíte všechny akrobatické figury, chvíli to potrvá.	7

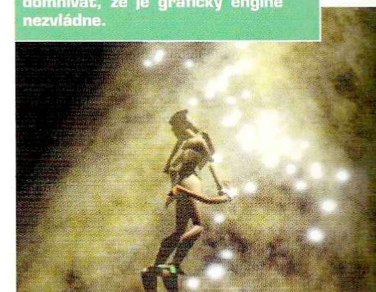
CELKOVĚ
Nemá sice ten pořádně odpichový drajv a taky nevypadá právě exkluzivně, ale kdy jste naposledy viděli na sjezdovce policejní zombie?

7 Z DESETI



„Tam. Čeká. Smrt.
- nejlepší fór celé hry."





Kouzla jsou prezentována FMV. A to proto, lze se domnívat, že je grafický engine nezvládne.

DALŠÍ VÁRKA DOBRODRUŽSTVÍ PRO DOBRODRUHY, KTEŘÍ POKOŘILI *FFVIII.*



Shadow Madness

"Zápletka je vysloveně špatná a zkoumání terénu připomíná bloudění."

FAKTA

VYDAVATEL:	**SCEE**
VÝROBCE:	**Crave**
DATUM VYDÁNÍ:	**Únor**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**potřebná**
POČET HRÁČŮ:	**1**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VIII
RPG od Square, které ve svém žánru vytyčilo standard, se nabízí jako samozřejmá volba

Od té doby, co *Final Fantasy VII* zpřelámalo všechny rekordy a do velkého světla uvedlo konzolové RPG, my hráči počítačových her vždy po takovém titulu očekáváme příval polygonových klonů a nejrůznější napodobenin. Jenže teď přišlo a odešlo *Final Fantasy VIII* a jako by se nic nedělo, nebo snad ano?

Jistě není tou nejhorší věcí na světě objevit, že *Shadow Madness* je v podstatě klonovanou *FFVIII.* Od předrenderovaných scén až po čísla vyskakující z rozmlácených hlav, vše je na svém místě. Ale ve prospěch této hry mluví hned dva faktory. Zatímco ve *FF* bylo hodně hráčů odrazeno nahodilými bitvami, v *Shadow Madness* je mechanismus umožňující se jim vyhnout. Stačí stisknout příslušné tlačítko, jakmile zaslechnete varovný řev, a v devíti případech z deseti se vám podaří uskočit stranou a střetnutí se vyhnout. Máte prostě na výběr, buďto budete nerušeně prozkoumávat anebo získávat zkušenosti.

Druhou silnou stránkou je tříúrovňový systém obtížnosti, který reguluje, jak často se objevují monstra a jak jsou silná. Ti, kdo mají dojem, že japonská RPG se příliš podbízejí masovému trhu, a jsou proto příliš snadná, si zde přijdou na své: mohou si nastavit nejtěžší obtížnost a skutečně se vyžít.

Co se týče příběhové linie, *Shadow Madness* je hra dosti chaotická: zápletka je vysloveně špatná a zkoumání terénu někdy připomíná bloudění. A i když je potěšitelné vidět scénář, který se se střídavým úspěchem pokouší o humor, v zásadě se jedná jen o primitivní fórky amerického typu, které navíc svou četností (jsou doslova na každém kroku) ubíjejí odvíjení děje.

Ale najdou se tu i chyby designové - od zacházení s inventářem až po kouzla. A ačkoli se bojový systém rádoby snaží napodobit systém používaný ve hrách od Square, je neuvěřitelně špatný. Nejsou zde žádné časové ukazatele, rychlost vašich útoků tak závisí pouze na tom, jak rychle se dokážete „proklikat" menu obrazovkami. Sice jde otevírat různá akční menu přímo, jenže pak mezi nimi musíte přeskakovat, což nejde už vůbec snadno, a také musíte procházet seznamem voleb, což nakonec umoří i velmi zkušeného hráče.

Celkově je *Shadow Madness* takové hodně průměrné erpégéčko. Další důkaz toho, že v žánru RPG americké softwarové firmy stále postrádají talent a invenci Japonců.

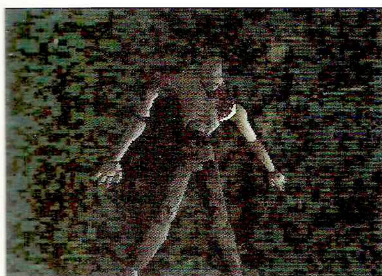
Zy Nicholson

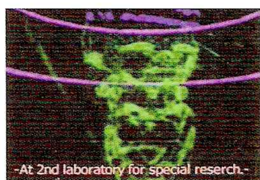
OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Hodně nevyrovnaná. Od skvostných kusů až po vysloveně špatné	7
HRATELNOST:	Je zde několik vítaných inovací, byť podkopaných zásadními chybami.	6
ŽIVOTNOST:	40-60 hodin, ale víckrát se to hrát nedá.	7

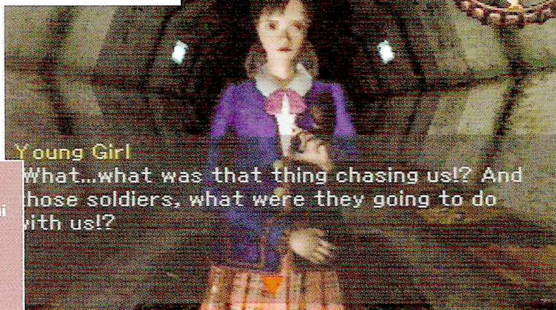
CELKOVĚ
Erpégéčková zábava pro zapáleného nadšence, ochotného přehlédnout nejrůznější problémy. Rozhodně neposlouží jako dobrý úvod do žánru, a tak nutno přijímat opatrně.

6 Z DESETI

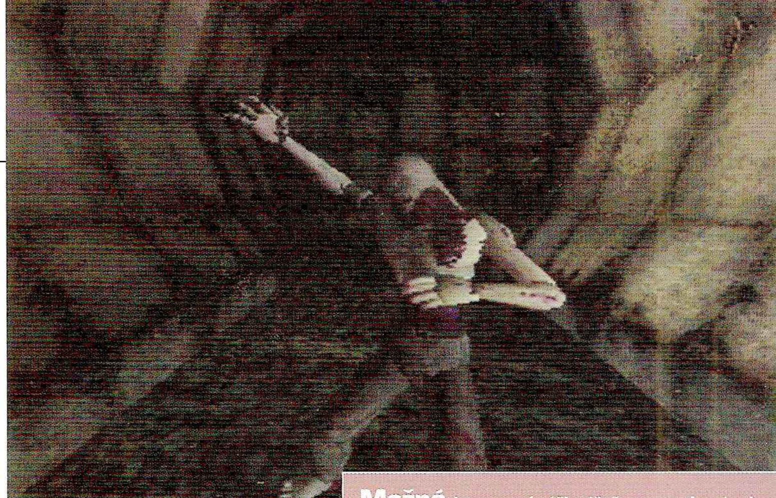








To dole, to je Naomi. Jinak ji snad ani neuvidíte. Placatá, nehybná, otitulkovaná. To ostatní kolem se taky moc nezmění.



Možná jsme my hráči vážně moc zmlsaní, ale už jsme si zvykli na nějaký grafický standard, a všechno, co je pod tím, nás otravuje.





SOUPRAVA DORAZILA DO STANICE PEKLO. UKONČETE VÝSTUP A NÁSTUP, DVEŘE SE ZAVÍRAJÍ.



Hellnight

"Prostředí vás začne spolehlivě nudit už po minutě hraní"

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	Atlus
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DINO CRISIS
Výborná dinosauří 3D akční adventura

Představte si šestiletého harana, který si kolem hlavy ováže čelenku, do ruky sevře umělohmotnou pistoli a dělá, že je Rambo. Teď si místo něj dosaďte hru *Hellnight*, místo Ramba *Resident Evil* a máte základní představu o úrovni téhle nové gamesy.

Všechno to začalo ve chvíli, kdy se hlavní hrdina rozhodl pro dobrodružný výlet metrem. A to neměl dělat. Co metro schvátí, nikdy nenavrátí a ani policisté nejsou proti němu imunní. Ovšem tentokrát místo obvyklého šíleného revizora tu číhá něco zbrusu jiného - vražedně zmutované monstrum. Pokud se hlavní hrdina nechce blíž seznámit s jeho žaludečními šťávami (a to nechce), nezbývá mu, než se vydat dolů, do tajemné spleti tunelů, zabydlené těmi nejpodivnějším bytostmi a tajemnými organizacemi.

V poslední době se začíná zakořeňovat názor, že každá hra, která pocházejí ze země vycházejícího slunce, musí být dobrá. Proto bychom měli kleknout na kolena a děkovat, když se objeví něco, co tímhle názorem pořádně zacloumá a ukáže, že i Japonci jsou lidé jako my.

Hellnight je pokus spojit do sebe dva herní žánry. Většinu času se poflakujete bezvýraznými tunely, ovšem když otevřete dveře do nějaké místnosti, rozvine se před vámi odporně nakreslený statický obrázek, na kterém můžete sbírat a používat věci. Jestli si vzpomenete na staré PC adventury typu *Woodruff* nebo *Gobliins*, tak chápete princip - až na to, že tyhle hry ční nad ubohým *Hellnightem* jako Mont Blanc nad horou Říp.

Grafická úroveň hry je případ sám pro sebe. Tuneloidní okolí vás začne spolehlivě nudit už po minutě hraní a každá další změna je jenom k horšímu. Všechny rozhovory s okolními postavami jsou dělány tak, že se najednou na prázdnou obrazovku připlácne nehybný obrázek žvanící figury a k tomu dole běží text. Jedině příšery si vybojovali právo na animaci, ovšem řekněme si na rovinu, jejich boj za to nestál. Pohled na primitivní počítačovou figuru spíš než strach vzbuzuje soucit k těm ubohým zmrzačeným monstrům, které se stejně při dalším kroku rozpadnou na hromady pixlů.

Takže se nenechte nachytat. Zůstaňte věrní *Residentům*, *Silent Hillu* a *Dino Crisis*. Tahle hra se sice snaží plazit v jejich stopách, ale na nějakou ostřejší konkurenci se nevzmůže. Snaží se děsit, ale víc hrůzy nažene i skřítek Rákosníček. Z tohohle prcka Rambo nevyroste.

Jiří Pavlovský

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Z šedého 3D do ještě horšího 2D	5
HRATELNOST:	Menší než čerstvě narozený mikrob	4
ŽIVOTNOST:	I kdyby hra měla jen hodinu, pořád je to moc	5

CELKOVĚ
Levná imitace slavných her se snaží strašit, ale většinou jen nudí a otravuje. Fakt je, že kombinace klasické adventury a akce je něco nového, ale v tomhle případě křížení žánru nedopadlo nejlépe.

5 Z DESETI



Právě na vás zaútočil někdo z hnutí Zelených. Jeho chyba. V souboji pistole kontra meč vyhrává pistole jedna nula.

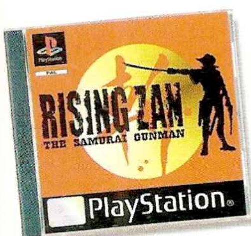






Slamění panáci jsou stejně nebezpeční jak vypadají. Spíš jen tak prudí.

DÁLNÝ VÝCHOD POTKÁVÁ DIVOKÝ ZÁPAD. ZEMĚPISNÁ BITKA MŮŽE ZAČÍT.



Rising Zan: The Samurai Gunman

"Princip je jednoduchý - jdete a mlátíte ninji."

FAKTA

VYDAVATEL:	Agetec
VÝROBCE:	UEP Systems
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TENCHU
Podobné, jen více zaměřené na adventure a mnohem větší legrace.

Abyste dosáhli úspěchu, nemusí vás nutně napadnout něco geniálního, stačí když přijdete na něco dostatečně idiotského. Idea hry *Rising Zan* patří k nápadům, které se člověku vylíhnou v hlavě krátce poté, co ho do ní někdo hodně silně praští kovadlinou. Když se pak po týdnu probere a kolem hlavy mu pořád lítají ty legrační hvězdičky, řekne si - co kdybych udělal hru, ve které bude hlavní hrdina westernový pistolník a zároveň asijský samuraj?

To je ale nápad, zajásá - a bude to něco mezi *Syphon Filterem* a *Tekkenem*. Pokud nepřiběhnou včas sestřičky a nevyrvou mu počítač z ruky, je schopen stvořit *Rising Zan* - hru šílenou, ale rozhodně ne nezábavnou.

Princip je jednoduchý - jdete a mlátíte nepřátelské ninji (celý Divoký Západ je plný ninjů, množí se tam rychleji než v Australii králíci). V jedné ruce katanu, v druhé svůj věrný kolt. Občas si dáte nějakou tu přesdržkovku s finálním bossem, občas zachráníte nějakého toho vesničana a někdy dostanete i speciálnější úkol - třeba zastavit pochodující bombu trpící samomluvou dřív, než se stačí dobelhat na určené místo a tam se odpálit (tenhle a pár dalších vynálezů dost vylepšuje skóre hry). Příběh je tu opravdu jen proto, že se tvůrci styděli tam žádný příběh nedat a naštěstí ho zapomenete dřív, než poprvé zazvoní katana o katanu.

Rising Zan má zběsilé tempo, než se stačíte nadechnout, dohrajete tři levely a čekáte, až se vám nahraje čtvrtý. I když jde v podstatě pořád o to samé, stále se objevují nové minizvraty a nápady - jak vizuální, tak dějové - které udrží hráče nad propastí nudy. Dokonce i mlácení katanou nespočívá jen v jediném úderu, ale můžete se naučit několik masivních kombo pohybů s magickou příchutí. Naproti tomu s pistolí můžete jen střílet. Taky dobrý. Ze zbraně na zbraň se přepíná snadno, každou používáte jiným tlačítkem, takže je jen na vás, jestli budete padoucha zbaběle odstřelovat z dálky, nebo se mu postavíte čelem a uděláte z něj mastné puzzle.

Samozřejmě, jak to u podobných mlátiček chodí, hra je lineární a hráč je vlečen za ucho dějem, aniž by měl nějakou možnosti jít si chvilku po svém. Ovšem stejně, kdo by si chodil po svém, když má kolem tolik skvělých ninjů na zabíjení. Snad jen hlouček zmlsaných labužníků, kteří si zvykli na lukulské hody pořádané hrami jako *Metal Gear Solid*, *Medal of Honour* a *Syphon Filter*. Ti ale stejně brzy umřou na rakovinu, tak co se s nimi babrat. ■

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Mohla by být lepší - a to o dost	5
HRATELNOST:	Velká - než se začnou nápady opakovat	6
ŽIVOTNOST:	Na dlouhé hraní to není - užít si a zapomenout	6

CELKOVĚ
Tahle hra rezignuje na realitu, a v tom je její krása. Bizarnost nápadu dokáže na chvíli překrýt, že je to vlastně jenom klasická chodičko-mlátička, jakých jsme viděli tisíce.

6 Z DESETI





Bomby odhodit...
Noční nálety jsou patrně jednou z nejlepších věcí v celé hře. Během dne je falešná mlha tak hustá, že je hra téměř nehratelná.



UŽ JSTE TAKÉ ZATOUŽILI PO LETECKÉM SIMULÁTORU V PÉCÉČKOVÉM STYLU NA PLAYSTATION?



Ace Combat 3 Electrosphere

„*AC3* je často stereotypní a nestaví vás před náročné úkoly."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Na trhu se objeví již záhy a mohl by celý žánr posunout podstatně dopředu.

I když PlayStation je nepopíratelně nejuniverzálnějším herním systémem, který je v současné době na trhu, nebyl navrhován se zřetelem na letecké simulátory. Jak ovšem dokázalo Namco se svou sérií *Ace Combat*, lze se pokusit nahradit leteckou hru vydestilováním vzdušných rozkoší do arkádově orientované střílečky. *Ace Combat 3* se odehrává v nepříliš vzdálené budoucnosti a usiluje o to zpřístupnit hráči veškeré slasti leteckého bojování bez nějaké přehnané realističnosti.

Ace Combat 3 je tak co nejjednodušší a nejpřímější, přičemž sestává z řady misí, hratelných v nejrůznějších modelech hi-tech letadel. Vůbec není třeba znát pravidla vzdušného boje ani zákony navigace. A zatímco skutečná „ef-šestnácka" unese tak šest raket vzduch-vzduch, na tu od Namco se jich vejde až osmdesát.

V prvních misích si sice sednete tak maximálně do renomovaně pomalého Eurofightera, ovšem s každou další dokončenou misí se vám bude otevírat cesta k novým modelům s vlastní charakteristikou - útočná síla, mobilita, stabilita a obranné schopnosti. A když už jsme u těch kladných stránek (a není jich zas tolik), musím zmínit i fakt, že jsou mise v *Ace Combat 3* často prostupovány střihanou scénou nebo interaktivním testem, kde musíte přistát na nějaké letadlové lodi, anebo se připojit k letadlovému tankeru pro dočerpání paliva.

Ale stejně jako dříve *Ace Combat 2* i toto pokračování je často stereotypní a ani vás nestaví před náročné úkoly. I když se jednotlivé mise liší jak designem, tak obsahem, v každé z nich se nakonec opakuje stejný mix vzdušných a pozemských přestřelek. A každé letadlo, ať má jakkoli odlišný tvar či jméno, se ovládá stejně jednoduše - přidat plyn, zpomalit či uskočit do strany ve stylu *Quake*. Nepřátelské letadlo lze snadno zlikvidovat primitivním obratem, kdy se mu dostanete do zad, a podobně fádní je i likvidace pozemských cílů. A tak největším problémem je nenarazit do země (i když jednou si ťuknout můžete - to když se vám nevyvede střemhlav útok). A co je nejhorší, když zůstanete ve vzduchu a své letadlo navedete na dané cíle, každou misi můžete dokončit během pěti minut, přičemž je úplně jedno, na jaké úrovni obtížnosti zrovna hrajete.

Přece jenom jsme čekali trochu více hloubky a také trochu inteligentnější počítačový AI. A tak navzdory celkem dobrému vzhledu a fasádě pécéčkového simulátoru budete rádi, když si s *Ace Combat 3* vydržíte hrát jeden den. ■

Dean Evans

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvěle ubíhající kopce, údolí a detailně propracované mrakodrapy.	8
HRATELNOST:	Nenáročná 3D střílečka s vojenskou tématikou.	1
ŽIVOTNOST:	Jeden den za 1500 korun? To nedává moc smysl.	1

CELKOVĚ
Namco dokázalo, že skutečně je možné vytvořit na PlayStation grafiku letového simulátoru v pécéčkovém stylu, ale bohužel jaksi pozapomnělo k této grafice připojit hru.

3 Z DESETI



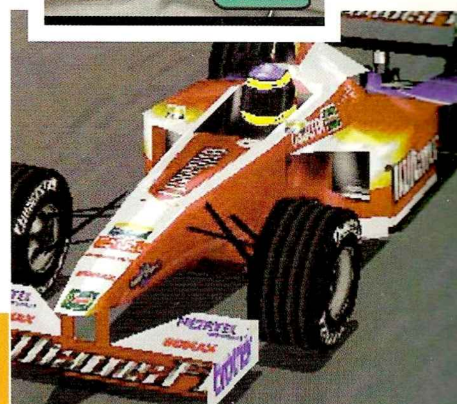


V nejnapínavějších momentech se grafika neúnosně zpomaluje. Bohužel.



Pohled z kokpitu vypadá, jako kdyby pilot vozu měřil tři metry. Menu a režim Replay vypadají slušně, ale trvá jim půl měsíce, než se nahrají.





NE VŠE, CO MÁ KOLA, POŘÁDNĚ JEDE.

F1 World Grand Prix

"Na úvod každého kyberpilota uzemní středověká grafika."

FAKTA

VYDAVATEL:	Lankhor/Eidos
VÝROBCE:	Lankhor
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FORMULA 1 '99
Nejnovější model v dlouholeté sérii playstationových simulátorů světa F1.

Psygnosis už nejsou v boji o fanouška F1 osamoceni. Např. EA Sports se chystá do boje se silným titulem pokrývajícím poprvé v dějinách nikoli uplynulou, ale nadcházející sezónu (viz. Loading a str. 8). Ovšem zatím může monopolní playstationová stáj se svým posledním videoherním „monopostem“ *Formula One '99* nadále spát na vavřínech. První konkurent totiž nemá šanci.

Hra *F1 World Grand Prix* je hned na startu handicapována dvěma zásadně vážnými neduhy a nabízí na oplátku proti svému, pevně se koryta vítěze držícímu rivalu jen pár drobných výhod, které by stály za řeč. Na úvod každého minimální soudností obdařeného kyberpilota uzemní středověká grafika. Holá prostota designu a nízký detail zobrazení neplodí dokonce ani jako vedlejší produkt nějakou slušnou plynulost. Je těžko pochopitelné, že tvůrci hry nedokázali „využít“ hrubě nenáročnou grafiku ke svižnější rychlosti. Kdyby se vše hýbalo tak, jak má, lze si představit, že by člověk po počátečním šoku zapomenul na ošklivost designu a podlehl pocitu rychlosti. Dokonce by pochopil a s radostí přijal, že jedno bylo obětováno ve prospěch druhého. Grafika hry však nenabízí ani to, ani ono. Tvůrci to prostě neuměli. Anebo chodili častěji na pivo než do práce.

Druhý nedostatek spočívá v ovládání formulí. Nastavení přes analogový i digitální joypad jsou krajně nepřesná a neumožňují ani při vší trpělivosti člověku „srůst“ se svým strojem, jak je v závodních hrách dobrým zvykem. Jinými slovy s auty zápolíte nejen při seznamování se s hrou (obvyklé), ale i později, v podstatě neustále. Za práci se zde koláčů nedočkáte, zasloužená sklizeň plodu vaší dřiny se ne a ne dostavit. Nízká míra intuitivnosti ovládání v kombinaci s děsivou grafikou tratí je smrtící - když se řítíte dvousetkilometrovou rychlostí proti zatáčce, která je do posledního okamžiku zahalena mlhou rozostřeného enginu, nemáte jinou volbu, než to napálit jako Schumacher loni v Silverstonu.

Nyní krátce k výhodám, jež stojí za řeč. Modely aut jsou poměrně vydařené a působí solidně autenticky, režim Replay je řešen lépe než u konkurence a příjemné je i letecké představení trati před každým závodem. Toť vše. Chcete-li si alespoň trochu zazávodit, nezbývá vám než přepnout do režimu Arcade, kde udělat *hodiny je téměř nemožné*. Nebude vám však trvat dlouho, než zjistíte, že pro tento druh jezdeckého zážitku je lépe zůstat u *Ridge Racera*.

FariD Starman

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nejvhodnější slovo je patrně: chaotická.	4
HRATELNOST:	Namáhavá, nezábavná, frustrující.	4
ŽIVOTNOST:	Masochisté si mohou užít celou sezónu.	5

CELKOVĚ
Zatím ještě nenastal čas měnit stáj. Klidně zůstaňte u Psygnosis, neboť vše, co může *F1 World Grand Prix* nabídnout, je jen ubohá grafika, nesmyslné ovládání a hezký letecký výhled na trať před závodem.

5 Z DESETI







Prudký výpad je určitě efektní, ale hloupý. Pokud se chcete nešťastného protivníka rychle zbavit, opakujte ho několikrát.







Vrčící dinosauři vypadají hrozivě, ale jejich pohyby jsou si příliš podobné. Rozmanitost, to je to, co tu chybí

JEDINÝ KRUTÝ ÚDER JE NAD SÍLY NAŠICH PREHISTORICKÝCH KOLEGŮ



Warpath: Jurassic Park

„Dinosauři přicházejí s jedinou myšlenkou - zabíjet"

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Dreamworks
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PRIMAL RAGE
Starodávná dinosaurovská bojovka stejně primitivní jako bojovníci v ní.

Díky nevysvětlitelnému zalíbení v plyšových dinosaurech a cizokrajným slizem naplněným vejcím se zdájí být dětmi milovaní dinosauři mimo nebezpečí upadnutí do zapomnění. I *Warpath* se bude snažit o komerční triumf.

Je paradoxní, že skuteční dinosauři jsou na tom úplně jinak a filmem volně inspirovaný titul od Dreamworks tak odsuzují ke statusu průměrných dinosauřích počinů. Kdo někdy viděl *Walking With Dinosaurs* (v Británii právě vysílaný dokument o „skutečných" dinosaurech, pozn. redakce) a prožil si napětí jejich soubojů, nemůže mluvit o pouhém rádoby vzrušení. Zatímco ve filmu BBC byli naši šupinatí předchůdci prezentováni jako ušlechtilí, vychovaní a býložraví stejně jako mrchožrouti, sobci a predátoři, tady se dinosauři staví jeden proti druhému s jedinou myšlenkou v jejich malinkých mozečcích - zabíjet. To je možná standardní postoj v bojovkách, ale pak by se měla poučit z nudné *Primal Rage*.

Problém spočívá v omezené škále pohybů dinosaurů - chaotická směs přetlačování, úderů a mrskání ocasu, která většinu expertů přes dinosaury odradí nedostatkem autenticity. To však není jediná příčina zoufalství hráčů. *Warpath* byla také odsouzena k neuvěřitelné nenápaditosti a naprosto chybí jakékoliv pro tento žánr typické prvky. Mezi speciálními pohyby sotva najdete rozdíl a pohled kamery přeskakuje kamsi nahoru, což je naprosto matoucí. Samotní bojovníci jsou v poměru k prostředí příliš velcí a každé kolo začíná zuřivým vrčení oblud stojících těsně čumák u čumáku. Pro manévrování mnoho místa nezbývá a celé dění se omezuje na šílené nepravidelné mlácení do tlačítek.



Ale když už nic, pak alespoň grafika stojí za to. Dinosauři se pohybují plynule a pyšní se skvělou texturou, oblasti (přesto, že jsou příliš malé) připomínají film. Uznalé poklepání na záda si také zaslouží myšlenka začlenit volbu jakoby-naučné knihovny, díky níž můžete prozkoumávat časové přímky s údaji o dinosaurech a prohlížet si je v jiných kůžích.

Ostatní vymoženosti jsou příliš nepatrné na to, aby mohli pozdvihnout vyčerpanou větev *Warpath*. Prehistorickou každým coulem.

Matt Pierce

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dost dobrá šupinová textura a hladká animace mezi pohyby.	8
HRATELNOST:	Mlatte do tlačítek dokud si neošoupete prsty. Nic chytrého.	5
ŽIVOTNOST:	Neodemknutelná tajemství vás chvíli potrápí.	4

CELKOVĚ
Žalostně nevýrazná bojovka, se kterou nemá cenu marnit čas. *Warpath: Jurassic Park* je skvělou ukázkou toho, jak vytvořit nezábavnou bojovku a mít hodně málo kamarádů

4 Z DESETI

PÍŠE SE ROK 1972 A VZNIKÁ *PONG*. PÍŠE SE ROK 2000 A JE TU ZAS.



Pong



Nečekaná flexibilita, v níž se však nezapřou geny taťky Ponga.



FAKTA

VYDAVATEL:	**Hasbro**
VÝROBCE:	**Supersonic**
DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**

Ať už je jejich smysl jakýkoliv, retro kompilace či v lepším případě remaky starých hitů se staly běžnou součástí světa PlayStation. Funguje to s nimi stejně jako s obyčejnými hrami - najdete tu kousky kvalitní, průměrné i nehorázně trapné.

Pong velmi příjemně překvapil, a to ani nemusíte být nostalgickým fandou se sbírkou konzolí, a staříčkých her. No řekněte, jak lze uvést monotónní scénář dvou pálek a jednoho neposedného míčku do dnešního náročného světa? Celkem snadno - stačilo vytvořit desítky úrovní, mnoho odlišných prostředí a trochu si pohrát s pravidly. Stále je to stejná písnička a stále je hlavním principem odpinkávání míčku z vaší půlky a snaha zabránit v tomtéž soupeři, tentokrát je však k dispozici třetí a čtvrtá pálka, překážky či jiný povrch a samozřejmě i všudypřítomné power-upy.

Celkem překvapivě se tedy z *Pongu* klube pohodová hra, která sice nevydrží dlouho a rozhodně neposkytuje takovou hodnotu, jako tradiční novodobé RPGčko či akční střílečka, bezesporu však má něco do sebe. Obzvláště pokud jste na ní čtyři. ■

Jan Modrák

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

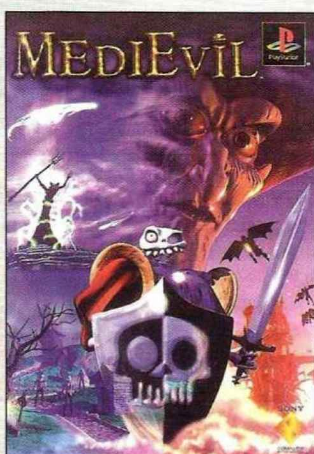
GRAFIKA:	Nádherná a barevná - tady však není co zkazit ani jak vyniknout.	6
HRATELNOST:	Snad trochu moc jednoduchá, ale určitě má něco do sebe.	7
ŽIVOTNOST:	Multiplayer se o ní postará, ale ne navždy.	4

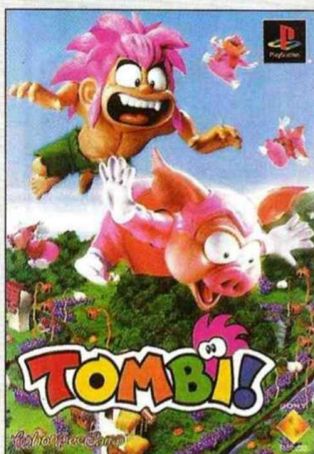
■ CELKOVĚ
Geniálně přepracovaný nápad dělá z této arkády výbornou, možná však ,až příliš jednoduchou zábavu. Náš nový šéfredaktor vzteky rozmlátil joypad. Doslova a do písmene, čestný pionýrský!

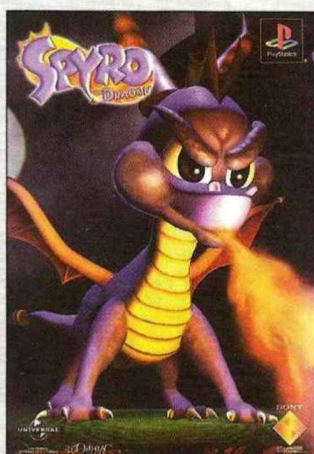
6 Z DESETI

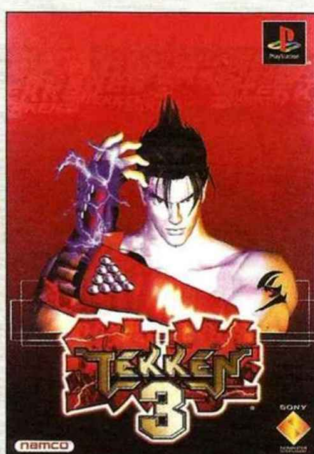


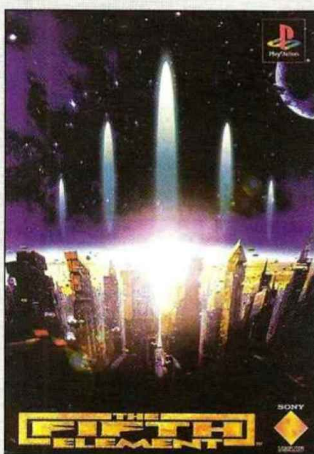


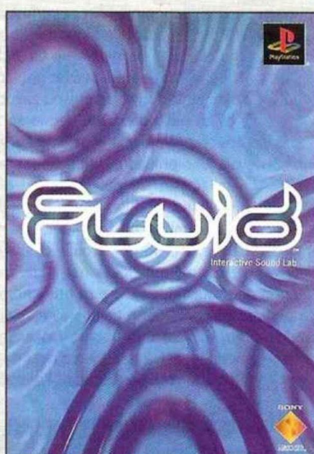
















Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○	**Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1**	**Praha 1**
△	**Enc**, Masarykovo nám. 35	**Brandýs nad Labem**
✕	**Video Klinik**, Kounicova 20/22	**Brno**
□	**ElCom**, Žižkova 1, areál PTV	**České Budějovice**
○	**Elvia Pro**, Karla IV. 663	**Hradec Králové**
△	**Action CZ - Planeo**, Palackého 4448	**Chomutov**
✕	**Leramo**, Blatenská 1099	**Chomutov**
□	**Viki**, Palackého 44	**Jihlava**
○	**ElCom**, Železná 12	**Liberec**
△	**Fast**, Benešovo nám. 557	**Liberec**
✕	**NPB**, Mírové nám. 158	**Litoměřice**
□	**Kelvin**, Smetanovo nám. 42	**Litomyšl**
○	**TV Video Centrum**	**Lysá nad Labem**
△	**Elvia Pro**, V. Klementa 467	**Mladá Boleslav**
✕	**Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3	**Most**
□	**ElCom**, Vratislavovo nám. 100	**Nové město na Moravě**
○	**Centron**, Náměstí hrdinů 1	**Olomouc**
△	**ElCom**, 28. října 42	**Ostrava**
✕	**Euroshop**, Místecká 258	**Ostrava**
□	**K+B Expert**, Velká 4	**Ostrava**
○	**ElCom**, tř. 17. Listopadu	**Pardubice**
△	**ElCom**, Americká 21 / Jungmannova	**Plzeň**
✕	**Planeo**, Škroupova 2	**Plzeň**
□	**Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4	**Poděbrady**
○	**JOKR**, Riegrovo nám. 170/III	**Poděbrady**
△	**Kelvin**, Masarykova 20	**Polička**
✕	**Atlas Electronic**, Na jezerce 12	**Praha 1**
□	**Centron**, Nekázanka 19	**Praha 1**
○	**Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek	**Praha 1**
△	**Europe Technic**, Na Poříčí 50	**Praha 1**
✕	**Europe Technic**, Revoluční 2	**Praha 1**
□	**OD Kotva**, Náměstí republiky	**Praha 1**
○	**Sattech One**, Vrchlického 27	**Praha 1**
△	**Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19	**Praha 2**
✕	**Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice	**Praha 2**
□	**Centron**, Dejvická 8	**Praha 6**
○	**Europe Technic**, Evropská 49	**Praha 6**
△	**Electrocity**, Centrum Černý Most	**Praha 9**
✕	**Elvia Pro**, Poděbradská 51	**Praha 9**
□	**Europe Technic**, Benešovská 42	**Praha 10**
○	**Bazo**, Kostelecká 2	**Prostějov**
△	**K+B**, T. G. Masaryka 3	**Příbram I**
✕	**Toda**, Masarykovo nám. 15	**Říčany**
□	**GV Elektronic**, Horská 7/12	**Trutnov**
○	**AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17	**Uherské Hradiště**
△	**ElCom**, Nám. Republiky 63	**Žďár nad Sázavou**



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

TOP SECRET

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín POWERLINE

TOMORROW NEVER DIES

POWERLINE

Nejprve stiskněte tlačítko START pro zapauzování hry a poté vyzkoušejte některý z našich žhavých cheatů. Pokud cheat provedete správně, hra sama přejde zpět do akce.
50 lékařských balíčků - 2x SELECT, 2x ○, △, SELECT.
Kompletně všechny zbraně - 2x SELECT, 2x ○, 2x L1, 2x R2.
Debugovací mód - 2x SELECT, 2x ○, L2, R2, L2. Pro jeho vypnutí naťukejte 2x SELECT, 2x ○, R2, L2, R2 - během zapauzované hry.
Přepínání „Hudu“ - 2x SELECT, 2x ○, ←, →, SELECT.
Neviditelnost - 2x SELECT, 2x ○, 4x △.
Špiónská kamera - 2x SELECT, 2x ○, 2x R2. V tento moment ovšem nebudete moci svojí postavičkou hýbat, takže pro deaktivování této kamery celý postup opakujte znovu.
Žádné zdi - 2x SELECT, 2x ○, 2x SELECT, 2x ○. Pro deaktivaci opakujte stejný postup.
Dokončení mise - zapauzujte hru a poté stiskněte 2x SELECT, 2x ○, SELECT, ○.
Volba úrovně - v menu výběru mise naťukejte tento kód - 2x SELECT, 2x ○, 2x L1, 2x ○, L1.



SPRECHEN - mód amerického filmu (úvodní demo)
CAPTAINDYE - hra za kapitána Dye
MOSTMEDALS - mód Audie Murphyho
COOLCHICK - obrázek dívky
FINESTHOUR - hra za Winstona Churchilla
SSPIELBERG - hra za velociraptora
PAYBACK - hra za Williama Shakespeara
WOOFWOOF - hra za Bismarcka
ROCKETMAN - hra za Wernera von Brauna
BEACHBALL - hra za Noaha
HERRZOMBIE - hra za Otta
SMPSMDMILK - hra za Kurta a Rosi

XENA: WARRIOR PRINCESS

POWERLINE

O tom, že je Xena vaše oblíbenkyně, u nás nikdo nepochybuje, a tak jsme se rozhodli vám následujícími cheaty trošku usnadnit putování temnou fantasy krajinou. Vkládají se z hlavního menu (uslyšíte potvrzující zvuk).
Plné štíty a útok - △, □, △, 2x □, 3x ↑.
Neviditelnost - 3x ↑, ○, □, ↑, →, ←.
Volba úrovně - z hlavní obrazovky označte menu „New Game“ a stiskněte - △, □, ○, △, □, 3x ↑.

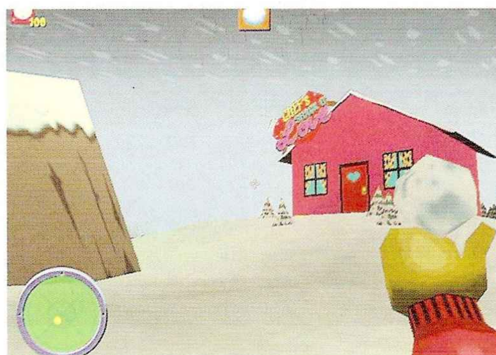
SOUTH PARK

POWERLINE

K aktivaci níže uvedených cheatů a bonusových charakterů zadejte volbu „Enter Cheat“ z hlavního menu a poté neohroženě vkládejte cheaty. Po správném napsání cheatu jděte do „Head to Head“ nastavení (opět z hlavního menu) a váš vysněný charakter tam na vás bude čekat.

Pro získání Chefa napište - Y, L, O, V, E, M, A, C, H, I, N, E
Pro získání Wendy napište - B, C, H, E, C, K, A, T, A, C, O
Pro získání Terrence napište - S, R, A, F, T
Pro získání Philipa napište - P, P, H, A, E, R, T
Pro získání Jeda napište - J, H, A, W, K, I, N, G
Pro získání Mackyho napište - A, C, H, E, A, T, I, N, G, S, B, A, D
Pro získání Barbradyho napište - D, E, L, V, I, S, L, I, V, E, S
Pro získání Gaya napište - G, O, U, T, R, A, N, G, E
Pro získání Marvina napište - M, S, L, A, P, U, P, M, E, A, L
Pro získání Garrisona napište - V, D, O, R, O, T, H, Y, S, F, R, I, E, N, D
Pro získání Pipa napište - E, F, I, S, H, N, C, H, I, P, S
Pro získání Jimba napište - Q, S, T, A, R, I, N, G, F, R, O, G
Pro získání Ikeho napište - H, K, I, C, K, M, E
Pro získání Cartmana napište - K, A, L, L, W, O, M, A, N
Pro získání Mephista napište - N, G, O, O, D, S, C, I, E, N, C, E
Pro získání ufounského návštěvníka napište - T, M, A, J, E, S, T, I, C
Pro aktivace cheatů napište - Z, B, O, B, B, Y, B, I, R, D
Nyní si budete moci v „cheat“ nastavení, kam se dostanete z hlavního menu, vybrat neviditelnost, všechny zbraně, neomezeně munice a schopnost přeskakovat úrovně.

Chalid Himmat





Nějaké dotazy?

MINUTY PŘECHÁZÍ V HODINY, HODINY V DNY A NOVÝ PSM VČETNĚ TRADIČNÍ RUBRIKY „NĚJAKÉ DOTAZY.", VE KTERÉ SE SNAŽÍME ŘEŠIT VAŠE PROBLÉMY A UVEŘEJŇOVAT DÁVNO ZAPOMENUTÉ CHEATY NA VAŠE PŘÁNÍ, JE OPĚT ZDE. JENOM PRO UPŘESNĚNÍ DODÁVÁME, ŽE EMAILOVÁ ADRESA TÉTO RUBRIKY JE *CHHIMMAT@SCORE.CZ*

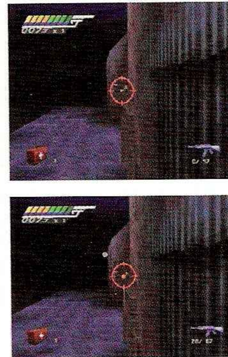
POŽADOVANO **A. RASTAMANEM**

JAK... BÝT TÍM SPRÁVNÝM BONDEM

TOMORROW NEVER DIES

Věřili byste tomu, že není nutné pana Bonda při jeho snaze o poražení fiktivního mediálního magnáta a jeho soukromé armádičky vystavovat velkým rizikům. Existuje trik, který zajistí 007čce čistý smoking, bez zbytečných cákanců od krve a při zachování svobodného světa. Zajímá vás jaký? Pokračujte dále ve čtení.





Jistě víte, že pár dobře mířených zásahů zpravidla pošle nepřátele do věčných lovišť (bohužel to platí i o těch směrovaných na vás). Takže ještě předtím, než se bezhlavě vrhnete na tlupu ozbrojených nepřátel, si dejte pauzu a aktivujte zaměřovací systém (zpravidla v bezpečí schovaní za rohem). Často je totiž možné spatřit skrytého nepřátelského bojovníka ještě předtím, než se objeví, díky jeho vyčnívající zbrani. Pokud ho neuvidíte, a přesto víte, že tam někde je, tak se snažte udělat pár kroků blíže, ale zase ne moc, aby si vás nevšiml. Připravte si známou zbraň PPK s tlumičem, a i když se netrefíte, váš živý terč si toho nevšimne. Takže se ničeho nebojte, v klidu zaměřte na vyčnívající zbraň a vypalte tři rychlé a přesné střely. Práce hotová, už víte jak na ně?

CHEATY

GRAND THEFT AUTO 2
Nejprve vyhledejte menu, ve kterém se zadává jméno, a poté zkuste využít namísto svého některé z níže uvedených.
ITS ALL UP – a rázem získáte přístup do všech úrovní hry.
NAVARONE – za správné konstelace hvězd byste měli obdržet všechny zbraně.
LIVE LONG – neradi umíráte? Není nic snazšího než se podepsat tímto jménem a získáte neomezené životní energie, no není to báječné?
LOSE FEDS – nudí vás ubozí policisté? Po vložení tohoto cheatu se začne vše odehrávat bez jejich otravné přítomnosti.
DESIRES – maximální „wanted" úroveň.
HIGH FIVE – multiplikátor x5.
BIG SCORE – získáte příjemných 10.000.000 bodů.
NO FRILLS – debugovací mód.
MUCHCASH – lehce obohatí vaši zchudlou peněženku či bankovní účet.
WUGGLES – zobrazí vaše aktuální koordinace.

FIGHTING FORCE
V hlavním menu podržte tlačítka ← + ▢ + L1 + L2 + R1 + R2. V dolní části obrazovky se objeví slova „Cheat mód" potvrzující úspěšnost vaší akce. Vstupte do „Options" obrazovky a budete mít k dispozici novou volbu neviditelnosti a výběru úrovně. Pro získání neomezeného počtu životů nejprve zapauzujte hru a poté stiskněte – →, ▢, △, ▢, △, ✕.

POŽADOVANO **ANNOU** Z PRAHY

JAK... SE NAUČIT VYHRÁVAT ZÁVODY

CRASH TEAM RACING

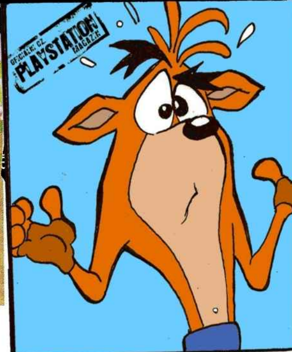
Správné ovládání Crashe v jeho parádním vozítku není žádná legrace ani pro zkušeného závodníka a schopnost využití každého triku představuje rozdíl mezi prvním a posledním místem. Naštěstí existuje spousta cest k získání extra zrychlení, bez nutnosti sbírání těch otravných bonusů. Ve chvílích, kdy budete provádět akci „powerslide", zkuste využít následujícího triku pro alespoň dočasné získání prvního místa. Podržte tlačítko R1 pro sklouznutí se a vyčkejte na okamžik, kdy se barva kouře přemění v černou. V ten moment stiskněte L1 a bude odpáleno malé turbo. Zkuste tento postup opakovat třikrát a dostaví se ještě rapidnější zrychlení, které vás určitě vystřelí na první příčku. Pro tryskové starty zkoušejte mačkat akceleraci v těsném čase mezi třetími a čtvrtými světly. Pokud bude vaše časování přesné, okamžitě se dostanete na první pozici. Turbo skoky je možné provádět mačkáním R1 na vrcholku jakékoliv rampy. Jakmile dopadnete na zem, začne působit efekt zrychlení, který potrvá přibližně stejnou dobu, jakou jste strávili ve vzduchu, a to se počítá.









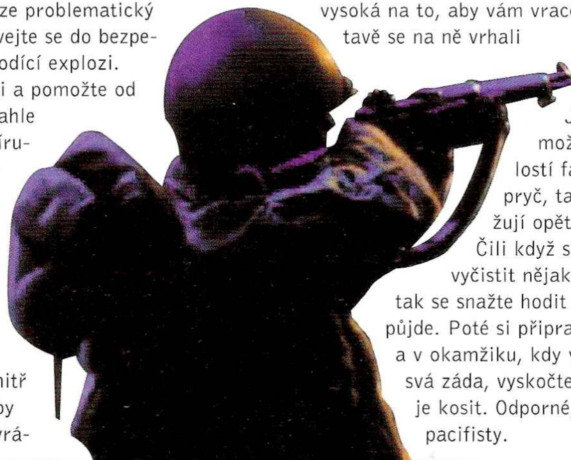


POŽADOVANO **ZAELOTEM** Z LIBERCE

JAK... SE STÁT GRANÁTOVÝM MISTREM

MEDAL OF HONOUR

Granáty jsou skvělé hračky nejlépe využitelné při úklidu v místnostech přeplněných nepřátelskými vojáky. Metoda je velice prostá - připravte si výbušninu a vhoďte ji skrze problematický otvor do místnosti. Schovejte se do bezpečí a vyčkejte na uchu lahodící explozi. Poté vkročte do místnosti a pomožte od trápení těm, co přežili (tahle hra rozhodně není pro mírumilovné jedince). Ve většině případů se exploze postará o dostatečné vyčištění prostoru a váš vstup bude doprovázen minimálním odporem. Ovšem stejně musíte dávat pozor, protože stráže uvnitř jsou dost chytré na to, aby vám smrtonosný granát vrátili zpět. Čili jakmile ve své blízkosti uslyšíte podezřelý zvuk dopadu, okamžitě se běžte ukrýt a vyčkejte v bezpečí do té doby, než hrozba pomine. Inteligence nepřátel je v *MoH,* jak vidíte, dostatečně vysoká na to, aby vám vraceli granáty zpět, obětavě se na ně vrhali či před explozí utíkali do bezpečí. Jejich zbabělosti je možné využít třeba znalostí faktu, že když utíkají pryč, tak se rozhodně nezdržují opětováním vaší střelby. Čili když se budete pokoušet vyčistit nějaké rozsáhlé chodby, tak se snažte hodit granát, co nejdále to půjde. Poté si připravte rotační kulomet a v okamžiku, kdy vám nepřátele ukáží svá záda, vyskočte z úkrytu a začněte je kosit. Odporné, tohle fakt není pro pacifisty.







CHEATY

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Cheat mód - klikněte ○ na „Teams" menu (možné provést též pravým myšítkem). Poté pohybujte ukazatelem přes následující ikony a na každé z nich stiskněte ○ nebo pravé myšítko.
Okamžitá výhra - ✕, □, □, ○, △, ○.
Okamžitá A-Bomba - ○, ✕, ○, △, □, △.
Parabomba - □, ✕, ○, ○, ✕, △.
Příjemná hotovost ($1000) - □, □, ○, ✕, △, ○.
Přeměna rudy na civilisty - ✕, ○, △, △, ○, ✕.
Změna rudy nebo krystalů na zlato - □, ○, □, ✕, ○, ○.
Okamžitý Chronoshift - △, ○, ○, □, □, ✕.
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □.

COLIN MCRAE RALLY

Následující cheaty je nutné použít jako jméno svého jezdce.
Peasouper - do všech stáží přidá mlhu
Puttonbash - silný akcelerátor
Heliumnick - váš spolujezdec bude mít vyšší hlásek
Directorcut - jízda s možností replay
Kitcar - získáte turbo zrychlení (ve chvíli, kdy je zelený ukazatel celý, stiskněte SELECT)
Moreoomph - dvojnásobná síla motoru
Forklift - pohon na zadní kola
Trolley - pohon na všechna čtyři kola
Blancmange - zelené „Jelly" autíčko
Nightrider - noční jízda

NHL 99

Níže uvedené cheaty se vkládají na „password" obrazovce.
3RD - použití alternativních dresů
FREEEA - dva EA týmy k dispozici
EAEAO - tým EA Blades
PULLED - hra bez brankářů
VICTORY - animace vítězství
PLAYTIME - malí hráči a velcí brankáři
BRAINY - mód velkých hlav
SPEED - urychlení hry
SPEEDY - ještě větší urychlení hry
AWAYGOAL - gól hostům
HOMEGOAL - gól domácímu týmu
MARK JOHNSTON - super hráči

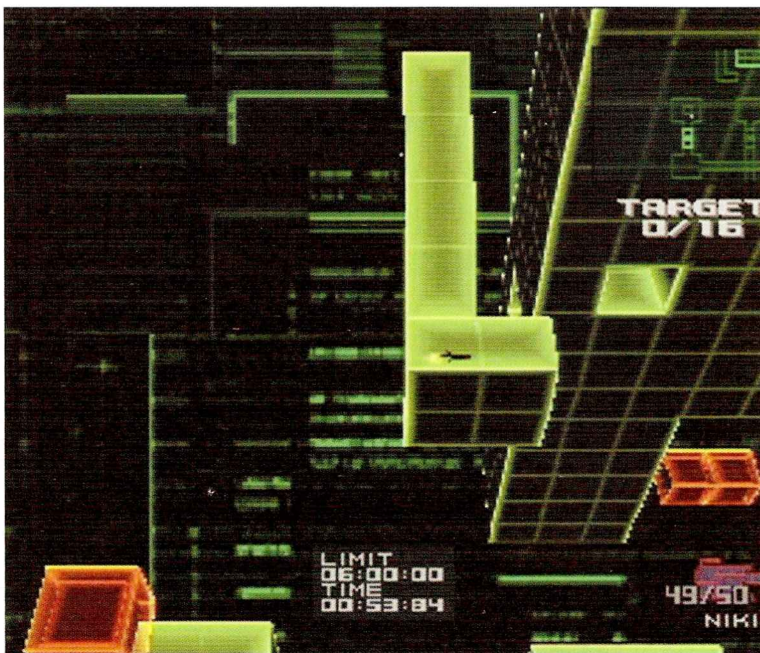
POŽADOVANO **MAD MAXEM** Z PELHŘIMOVA

JAK... VYŘEŠIT SNAKEOVU HÁDANKU

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

Ze všech komplikovaných úrovní ve hře *Metal Gear: Special Missions* je bez diskuse nejtužší ta šestá. Cílem je zneškodnění všech červených cílů a vzhledem k tomu, že tyto bloky zároveň vytvářejí mosty, po kterých se Snake pohybuje, je pořadí jejich odpalování zásadní. Po spuštění úrovně se dostaňte na nejvyšší levý bod obrazovky a vypalte raketu Nikita nahoru do otvoru po vaší pravé ruce. Navádějte tuto raketu podél tohoto tunelu směrem k čelní stěně věže skrze další díru ve zdi. Cíl se skrývá na střeše této věže a vězte, že rychlost je pro jeho dosažení zcela zásadní, protože raketa má paliva přesně tolik, aby k němu doletěla. Klíčové je umožňovat raketě akcelerovat, kdykoliv to bude možné, a ostře s ní řezat zatáčky k ušetření drahoceného času. Po splnění této části zjistíte, že zbytek je už hračka. Nejprve zničte všechny bloky nad Snakcovou hlavou a poté se stáhněte do druhé nejnižší úrovně, kde zbořte horní most a samostatný blok v dolní části obrazovky. Z této oddělené části je možné sestřelit všechny cíle kromě jednoho (odpalováním Nikity v jejich blízkosti). Jakmile se vám to povede, tak vyšplhejte po svahu na pravé straně a zničte poslední blok pro dokončení úrovně.

Chalid Himmat



PSM NÁVOD

Final Fantasy VIII



Když jsem se s vámi v sedmém čísle PSM loučil se slovy „Nashledanou příště, třeba u návodu na *FF8*", tak jsem ani ve snu nevěřil, že by k tomu mohlo dojít. A neuplynulo mnoho vody a *Final Fantasy 8* je na světě. A ptáte se, jak se mi líbí? To by vám mohla prozradit třeba rozezlená rodina, která se od okamžiku, co se mi do rukou dostala čtyři CD s tímto skvostem, nedostala k televizi. Je to vážně naprosto skvělá hra a těžko bychom jí (nejen) v uplynulém roce hledali na poli RPG soupeře. Kdo zahraje, uvěří, a kdo nezahraje, ať hodí svojí konzolu do smetí, protože bez *FF8* je mu stejně k ničemu.

Podobným stylem bych mohl pokračovat až do konce světa, ale rád bych vám rovněž prozradil, jak se takové *FF8* hraje. V tomto vydání PSM se na vás těší kompletní průvodce na první dvě CD a příště se dočkáte dokončení obohaceného ještě o mnoho zajímavých poznatků, takže jdeme na to!

První CD

ZAHRADA BALAMB

Hra začíná vaším probuzením v ošetřovně (souboj se Seiferem vás patřičně vyčerpal). Automaticky si promluvte s doktorem a bez obav řekněte, že jste v pořádku („I am ok"). Na scénu vstoupí vaše instruktorka Quistis a bude následovat kratší rozhovor ohledně vašeho předchozího zápasu se Seiferem (akci doprovází efektní animace, kterými je *FF8* doslova napráskaná).

Ve třídě vyslechněte Quistis a dozvíte se, že vás čeká zápočtový test v ohnivé jeskyni (Fire Cavern). Instruktorka vás očekává před hlavní branou, čili sebou hoďte (pokud máte nejasnosti ohledně pravidel, tak se podívejte do počítače na svém stole, ze kterého ostatně získáte i dvě první GFka). Po cestě k bráně do vás vrazí nová studentka (lehce trhlá) a bude se dožadovat prohlídky zahrady (svolte - „yes."). Jakmile jí Squall vysvětlí funkce počítače v hale a obrazově provede budovou, tak si uložte pozici a mazejte k bráně (na jih nebo také dolů směrem k obrazovce).

OHNIVÁ JESKYNĚ

Před začátkem akce vám Quistis uštědří pár dobře míněných rad a pak již nic nebude bránit cestě za úkolem. U strážců si vyberte časový limit (myslím, že je to jedno, naschvál jsem se to pokusil udělat s minimálním časovým limitem a nic se nestalo) a vydejte se na setkání s démonickým Infritem. Porazit ho je hračka, a jakmile se vám to podaří, stane se vaší součástí jako nová GF.

ZAHRADA BALAMB

Po návratu ze zahřívací výpravy jděte rovnou do svého pokoje (dormitory) a převlékněte se do formální uniformy (rovněž si uložte pozici). Jděte do přízemí, promluvte si s Quistis a s ostatními. Zjistíte, že v nadcházející akci bude vaším velitelem Seifer, ouch.

V následující části hry stačí dojet s vozítkem do blízkého přístavního městečka (není možné zabloudit - jeďte rovně po cestě), nastoupit do připraveného vznášedla a vychutnat si efektní animaci.













MĚSTO DOLLET
Čeká vás první skutečné nasazení do akce, ve kterém musíte ohlídat hlavní náměstí. Poslouchejte Seiferovy rozkazy a následujte ho do komunikační věže (nemějte obavy, následky za porušení příkazu neponesete vy). Cestou potkáte studentku Selphii se zprávou pro Seifera. Oba je následujte nahoru do věže a připravte se na boj s Biggsem a Wedgesem. Po jejich útěku vstoupí na scénu boss Elviole. Vytáhněte z něj novou GF (Sirény - pokud na to zapomenete, určitě si obnovte pozici, protože další příležitost mít nebudete). Rozdrťte ho a budete mít tu čest s dalším bossem, jen to tentokrát nebude o boji, ale o útěku. Máte třicet minut na to, abyste se vrátili zpět do lodě. Vždycky chvilku bojujte, a jakmile ho složíte, stiskněte knoflíky L2 a R2 pro útěk z boje (dají se využít i během jiných soubojů). Po zhlédnutí další animace se vraťte zpět do své zahrady.

ZAHRADA BALAMB
Jděte do vstupní haly a promluvte si s Quistis a ředitelem Cidem (ne, opravdu to není ten z *FF7* - jenom pro informaci Cid se zatím vyskytoval v každém díle *FF*). Přesuňte se do druhého poschodí a vyslechněte si výsledky testu. Po ceremonii jděte k Cidovi a vezměte si od něho „Battle Kei". Vraťte se zpět do svého pokoje, uložte si pozici a promluvte si se Selphií. Na plese potkáte krásnou Rionu a vychutnáte si jednu z nejlepších animací ve hře vůbec.

Jděte s Quistis do tréninkové místnosti. Připravte si věcičky na boj a radši se vydejte levou cestou (napravo potkáte prozatím docela tvrdého T-Rexe - asi byste ho ještě neporazili). Uvnitř tajné místnosti si opět promluvte s Quistis a vydejte se na cestu zpět (ten Squall je ale divný chlapík, což?). Potkáte bosse jménem Granald. Naučte ho slušnému chování a zpět v pokoji vyslechněte Zella.

Další den na vás čeká první ostrá akce v nové pozici elitního bojovníka skupiny Seed. Vyslechněte všechny osoby a obzvláště Cida, od něhož získáte magickou lampu (později ji použijte pro získání nové GF - Diablos). Vydejte se do města Balamb a nalezněte vlakové nádraží. Uvnitř všechny důkladně vyzpovídejte a po chvilce upadnete do záhadného spánku.





JE TO SEN?
Z ničeho nic se dostáváte do kůže neznámého Laguny. Všimněte si, že přestože všichni členové vašeho týmu jsou jiní, mají úplně stejné vybavení, vlastnosti i zkušenosti. Po chvilce putování se dostanete do města Deling, ve kterém vyhledejte hotel. Uložte si pozici a jděte dolů do baru, kde si promluvte s Julií a následujte ji do pokoje (číslo získáte od recepční). Po opravdu velice zajímavém rozhovoru si pro vás skočí Kiros s Wardem a brzy se probudíte jako starý, dobrý Squall.

MĚSTO TIMBER
Ve stanici se vás chlápek zeptá na heslo a musíte mu odpovědět třetí větou - „I think it's Owl in the forest are still the same?" Následujte ho a promluvte si s Rinoa. V levé místnůstce si uložte pozici a opět všechny přítomné vyzpovídejte. Dozvíte se plán první mise. Přestože to celé zní hrozně komplikovaně, v akci poznáte, že je to vlastně hračka (akorát se naučte rychlému přepisování kódů).

Po splnění mise si nezapomeňte uložit pozici. Vydejte se do prezidentova vagónu a poznáte, že to celé byla

Tahák k Seedským zkouškám.

Úspěšný postup o každou hodnostní úroveň vám zajistí vyšší finanční příjmy. Zkoušky můžete provádět buďto přes počítač v učebně, nebo za pomoci menu „Help".

TEST - SPRÁVNÉ ODPOVĚDI

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
L1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
L2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
L3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
L4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
L5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
L6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
L7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
L8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
L9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
L10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
L11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
L12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
L13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
L14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
L15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
L16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
L17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
L18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
L19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
L20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
L21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
L22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
L23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
L24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
L25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
L26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
L27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
L28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
L29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
L30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N



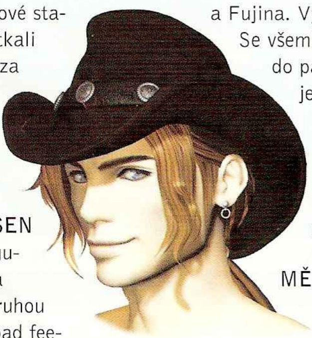
eskalátorech. Jděte na hlavní třídu a nastupte do autobusu (je nutné si promluvit s chlapíkem na zastávce). Na první stanici vystupte (před velkým sídlem). Strážce vás dovnitř nepustí, dokud mu nepřinesete důkaz o svých schopnostech z hrobky neznámého krále. Řekněte mu, aby vás tedy vyprovodil z města a opusťte ho. Budete-li postupovat po pobřeží, brzy se dostanete k chrámu, ve kterém vás čeká trocha bojové práce.

HROBKA NEZNÁMÉHO KRÁLE

Před vstupem do samotného chrámu si rozhodně po pravé straně uložte pozici. Vydejte se dovnitř a jděte dopředu, doprava, dopředu, doprava, dopředu, doprava a dopředu. Čeká vás boj se záhadnou sochou, která však nakonec prchne. Jděte dopředu, doleva, dopře-



past. Zabijte falešného prezidenta a promluvte si s ostatními. Dostanete se do města Timber. Promluvte si se dvěma človíčky napravo a se ženou. Jděte se podívat nahoru z jejího okna a pokračujte do podniku Timber Maniacs. Uvnitř se trošku porozhlédněte a vyzpovídejte chlapíka v poslední místnosti. Opusťte podnik a jděte doprava. Promluvte si s dívkou před tunelem a získáte tři karty. Neohroženě sestupte po schodech a zabijte strážce. Vstupte do hospody a chlapíkovi v zadní části řekněte o kartách, nechá vás projít. Uložte si pozici a pokračujte ke komunikační věži. Po scéně s prezidentem a čarodějkou se budete muset dostat do Galbadianské zahrady. Jděte k vlakové stanici (k té, kde jste potkali Zoneho převlečeného za vojáka) a převezměte lístky. Nastupte do vlaku a překvapivě znovu usnete.



VYPADÁ TO JAKO SEN

Opět jste ve snu s Lagunou a jeho přáteli. Na začátku jsem zvolil druhou odpověď - „I have a bad feeling". Jděte doleva a zabijte Esthar-ské vojáky. Nyní vás čeká trocha bloudění v podzemních prostorách. Měli byste objevit dynamit a u něho stisknout nejprve červený a posléze modrý knoflík. O několik metrů dále se nachází pozice k uložení hry a o další kousek dál útes, u kterého si vychutnáte kvalitní animačku.

ZAHRADA GALBADIA

Ze snu se probudíte v hlubokém lese. Galbadianské zahrady dosáhnete, vydáte-li se přímo za nosem. Uvnitř si uložte pozici a vyhledejte recepci. Promluvte si se Zellem, čímž přilákáte do místnosti Quistis. Sejděte po schodech a vyzpovídejte Rajina a Fujina. Vydejte se k hlavní bráně. Se všemi si promluvte a získáte do party nového člena - fra-jerského ostrostřelce Irvina Kinnease. Opusťte zahradu a na blízkém nádraží naskočte na vlak (předtím si pochopitelně kupte lístky).

MĚSTO DELING

Vystupte z vlaku a pokračujte dále po















du, doleva, dopředu, doleva, dopředu. Nacházíte se opět u vchodu, kde si uložte pozici. Jděte zpět do hrobky a na zemi uvidíte ležet zbraň s důležitým číselným kódem (opište si ho). Nyní jděte doleva, dopředu, doleva, dopředu, doleva, dopředu. Pohrajte si s pákou nalevo. Opusťte místnost a jděte rovně, doleva, rovně, rovně, doleva, rovně, rovně. Vysajte magický bod, jděte doprava a přehoďte páku. Vyjděte z místnosti a pokračujte rovně, rovně, doleva, doprava, rovně, rovně, rovně, doleva, rovně. Opět budete venku z hrobky. Uložte si pozici a jdeme na další kolo. Vstupte dovnitř a jděte pořád rovně. Narazíte na sochu, se kterou jste bojovali před okamžikem, jen s tím rozdílem, že si na vás pozvala svého silnějšího brášku. Oba bosse porazte a získáte novou GF - Brothers. Vyjděte ven z hrobky a následujte cestu zpět do města Deling.



MĚSTO DELING

Stejnou cestou jako v předchozí návštěvě se dostaňte k velkému sídlu a vojákovi u vchodu řekněte heslo z meče (přepisuje se odzadu). Uvnitř si nechte od generála vysvětlit bojový plán a následujte ho skrze město. Jako Quistis si promluvte s Rinoa. Se Squallem následujte ostatní a vyslechněte jejich názory. Opět v kůži Quistis se vraťte zpět do sídla a budete zamčeni uvnitř. Nyní budete hrát chvilku za Rinou. Slezte dolů poklopem, pokračujte stále doleva a seberte časopis. Jděte opět nahoru a uložte si pozici. Po krabicích vyskákejte nahoru, vylezte po budově na střechu a jděte k balkónu. Jakmile skončí animovaná sekvence, budete opět Quistis. Podívejte se blíže na obrázek vpravo a na sochu vlevo. Z poličky seberte skleničku a položte ji na sochu. Vstupte do tajné chodby, sejděte dolů po schodech, po žebříku a skočte na kolo vlevo. Otevřete dveře a vylezte nahoru. Následuje animačka, po které sledujte Irvina a uložte si pozici. Vylezte po bednách a jděte do místnosti s Rinoa. Z jednoho z bossů vytáhněte novou GF - Carbuncle. Po bitvě bude následovat další scénka s Rinoou. Jděte dolů, seberte pušku a promluvte si s Irvinem. V roli Quistis vás čeká docela nepříjemné bloudění v městských stokách. Cílem je dosažení jejich konce s ukládacím bodem. Jakmile se dostanete na konec, všechno půjde již docela hladce. Uložte si pozici, Irvine čarodějku svoji střelou mine (respektive se trefí, ale je chráněna štítem), a vy tak s ní a se Seiferem budete muset bojovat tváří v tvář. Konec souboje je tak trošku zvláštní a docela ve mně zamrazily vzpomínky na závěr prvního CD sedmého dílu.

Druhé CD

MĚSTEČKO WINHILL

Druhé CD začínáte v kůži strýčka Laguny. Promluvte si s malou Elle, uložte pozici a následujte jí ven. V hospodě si promluvte s Riane a s Kirosem. Vaším úkolem bude vyčistit vesnici od zlých příšer. Vydejte se na cestu, a jakmile přijde čas (Laguna to sám ohlásí), tak se vraťte zpět do hospody a vyspěte se.

Scéna se změní a vy budete hrát za Quistis a zbytek družiny. Záblesk a jste Squall (takže žije!!!). Zahoďte zbytečnou hrdost a dejte volbu „I'll lie, just let me live". Jako Zell jděte o dvě patra výš a získejte zpět své zbraně. Ukládací bod pro případ nutnosti je skryt v šestém patře.

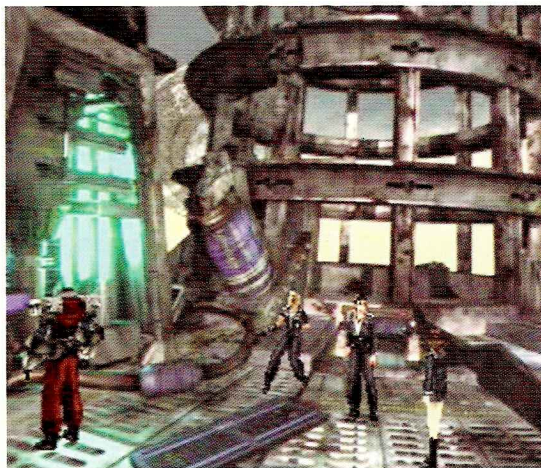
Cílem je se dostat až do dvanáctého podlaží, ve kterém osvobodíte Squalla. Jako Squall běžte dolů a pomozte Zellovi. Zjistíte, že za nadějnými dveřmi se nachází pouze písek. Uslyšíte střelbu, a tak běžte zpět (i se Zellem). Připravte si skupinku a jděte nahoru po schodech. Ve dvanáctém patře se scéna přepne do Irvinovy skupiny. S ní běžte pořád dolů. Jako Squall nejprve seberte předmět „Cottage" od dráčka a poté běžte po schodech nahoru až k mostu. Přivolejte knoflíkem dolní skupinku a pokračujte v cestě přes most. Po skončení druhé animované sekvence Squalla rychle dostaňte k můstku (doprava). Všichni se v bezpečí setkáte dole. Rozmyslete si, koho budete kde potřebovat, a rozdělte se na dvě skupinky.

RAKETOVÁ ZÁKLADNA

V raketové základně budete hrát za Selphiinu skupinu. Nejprve dojeďte do základny samotné - je schovaná na severozápadě. Uvnitř jděte doleva, vstupte do první budovy a zkuste otevřít dveře (včetně snímacího zařízení mezi nimi). Irvin vytáhne nalezenou kartu. Kolem strážce projděte s volbou „casually" a o kousek dále si uložte pozici. Napravo od vysávací bodu (je třeba projít směrem k obrazovce pod schody) si promluvte se dvěma vojáky. Odneste jejich zprávu „To go on ahead" druhému vojákovi za dveřmi. Jděte o patro výš a strážci předejte další poselství. Vsupte do místnosti a na zařízení dejte dvakrát „hit whatever". Venku strážci











řekněte „we just got here", „must be your imagination". O fous dále strážci pomozte a jděte vylepšit ovládací panel, u kterého bezpodmínečně nastavte maximální „error ratio". Promluvte si se strážcem u schodů a chlapíky za jeho zády prostě zabijte. Poté prozkoumejte všechny ovládací panely v místnosti a v té následující nastavte autodestrukci základny (deset minut stačí, dvacet je jistota). Vraťte se na úplný začátek a zničte mechanického bosse. Bohužel zjistíte, že jste v pasti a základna exploduje i s vámi. Tohle přece nemůže dobře dopadnout?

ZAHRADA BALAMB

Nyní vás čeká nějaká práce za Squallovu skupinku. Jděte dovnitř a z centrální místnosti se vydejte třeba vlevo. Musíte najít ředitele školy Cida. V první odbočce (Infirmary) pomožte dvěma Seedům a promluvte si s doktorkou. V „Quadu" řekněte chlapíkům, že jste s GrandMasterem a od jednoho z nich získáte lektvar. V kafetérii vám jedna z dívek věnuje „Gysahl Greens". V „Dormitory" si uložte pozici a odpočiňte. Na parkovišti získáte tent. V tréninkové místnosti pomozte instruktorce a o kus dále si uložte pozici. V knihovně si u jedné z dívek vyzvedněte lektvar „mega phoenix".

Jakmile dokončíte kolečko, tak ve středu potkáte Xu. Následujte jí a vyslechněte. Naleznete Cida. Promluvte si s ním a získáte MD klíč. Ještě předtím, než odejdete, ho znovu vyzpovídejte. Po cestě se zastaví výtah, prozkoumejte knoflíky a slezte dolů po žebříku. Dostanete se do tunelu. Ventil otevřete uvedeným tlačítkem. Čeká vás další chvilka cestování, po které pošlete nahoru třeba Squalla (to jsem udělal já, ale možností je více). Žebřík se zlomí. Jděte k ovládacímu panelu a stiskněte tlačítka. Poté slezte dolů a otevřete dvířka u zeleného světla a využijte další žebřík. Zatáhněte za páku a připravte se na souboj. Projděte dveřmi, po žebříku a stiskněte tlačítka u přístroje.

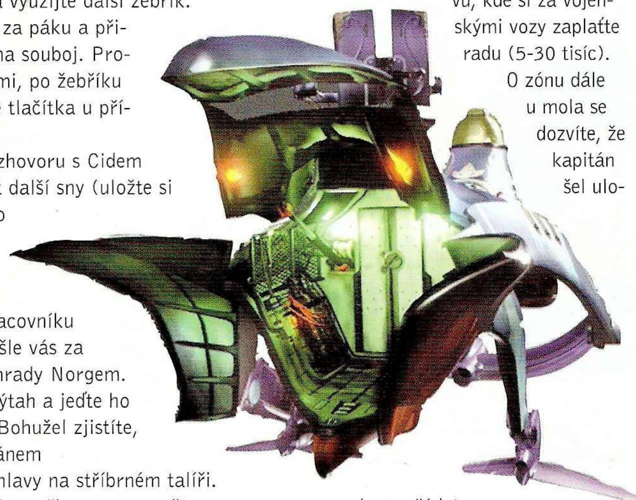
Po rozhovoru s Cidem budete mít další sny (uložte si pozici). Po vstupu do haly vás osloví jeden z pracovníku školy a pošle vás za pánem zahrady Norgem. Použijte výtah a jeďte ho navštívit. Bohužel zjistíte, že jeho plánem jsou vaše hlavy na stříbrném talíři. Během boje z něho nezapomeňte vytáhnout GF - Leviathan. Cida naleznete v ošetřovně (Infirmary). Dozvíte se od něho spoustu zajímavých informací. Opět v hlavní hale narazíte na Xu. Jděte do druhého patra až na konec chodby. Ellonu naleznete v knihovně a prozradí vám další řadu velmi zajímavých informací. Po několika dalších událostech přistanete v rybářské vyhlídce (východ ze zahrady se nachází ve druhém podlaží na konci chodby).

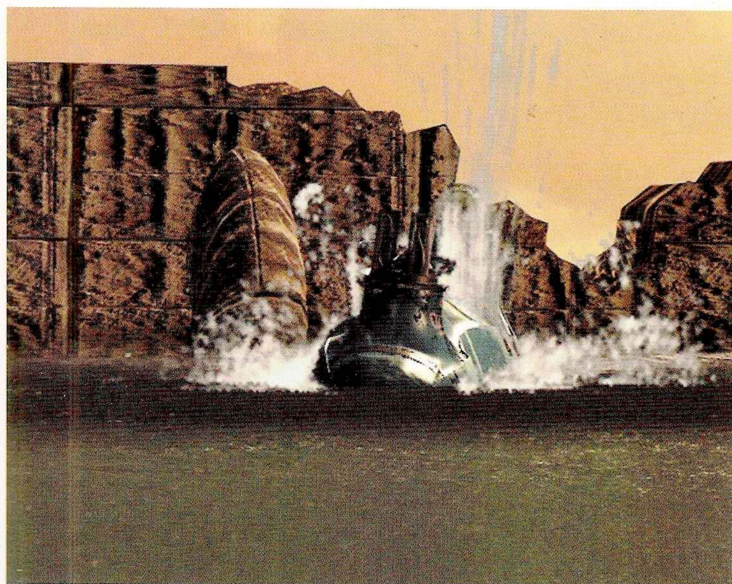
RYBÁŘSKÁ VYHLÍDKA

Opusťte bezpečí zahrady a vydejte se do centra rybářské osady, kde naleznete pana starostu. Jděte zpět, když v tom narazíte na vojáky. Vydejte se po kolejích doleva (u chlapíka na molu si můžete vylepšit zbraně). Narazíte na starostu v nesnázích. Pomozte mu, a hle, kdo to byl v tom nebezpečném stroji. Před odchodem z vesničky se můžete ještě trošku porozhlédnout kolem, doplnit zásoby a tak podobně. Ztracenou Selphii naleznete na nádvoří (Squad). Prohoďte s ní několik přátelských slov a nakonec jako Irvin budete muset zvolit nástroje a píseň. Existují dvě možnosti. Já jsem vybral za nástroje saxofon, elektrickou kytaru, basovou kytaru a piano. Dostanete se na koncert, po jehož konci jděte na můstek (třetí podlaží), kde si promluvte s Quistis, Xu a Nidou. Vydejte se k městu Balamb (dopředu a kousek doleva).

MĚSTO BALAMB

Ve městě si promluvte s lidmi a jděte navštívit Zellovu rodinu, kde si rovněž v prvním patře uložte pozici. Vydejte se k hotelu a zjistíte, že kapitán je zrovna na obchůzce. Pokračujte dále k přístavu, kde si za vojenskými vozy zaplaťte radu (5-30 tisíc). O zónu dále u mola se dozvíte, že kapitán šel ulovenou rybu spořádat se svými lidmi (na nádraží, ale do vlaku se nedostanete). Znovu projděte celé město a vraťte se k molu, kde podrbejte psa. Sledujte ho až na nádraží a poté zpět k hotelu, kde se utkáte s Rajinem. Jakmile ho zničíte, čeká vás další kolo jak s ním, tak i s Fujin (z které vytáhněte GF Pandemona). Je to docela tvrdý souboj, ale neexistuje jiné řešení, než je prostě oba vyškolit. Zpátky v zahradě se





od Selphie dozvíte, že by bylo dobré navštívit její zahradu Trabia.

ZAHRADA TRABIA

Zahradu naleznete v horách (pokud máte problémy se tam dostat, stačí nahlédnout do mapy). Následujte Selphii a promluvte si s ní. Úplně vlevo se nachází basketbalové hřiště, kde se všichni sejdete a společně zavzpomínáte na své mládí (zvláštní je, že nebýt Irvina, nikdo by si na své společné dětské zážitky ani nevzpoměnl). Jakmile skončí velice zajímavá série scének, tak se opět ocitnete na mapě světa.

ZAHRADA BALAMB POD ÚTOKEM

Nyní je vaším cílem dostat se k jižnímu majáku (je na jižních ostrovech - patrně vám hledání chvilku zabere, ale nakonec to naleznete). Těsně před majákem dojde ke střetu s nepřátelskou zahradou pod Seiferovým velením.

Jděte na náměstí, kde dejte Zellovi prsten. Při srážce Rinoa spadne dolů. Běžte k hlavní bráně, kde potkáte Squalla. Jděte do učebny v druhém patře. Následuje cesta na ošetřovnu a poté na můstek. Zde vyzpovídejte všechny přítomné a Squall pronese řeč. Jděte do výtahu a ve druhém patře si promluvte s dívkou. Marka naleznete v hale a pošlete ho za dívkou. Napadnou vás vojáci (dejte třetí volbu - „i'll look for another way"). Poté se mrkněte na dveře a dejte „press the button for the emergency exit". Provést tuto akci je docela těžké, tak nebuďte zoufalí z případného obnovování pozice. Koneckonců zachráníte Rinou, a to za to přece stojí. Jděte doleva, promluvte si s ní a nechte ji odejít.

ZAHRADA GALBADIA - FINÁLNÍ KONFRONTACE?

Uvnitř si připravte svoji partu. Jděte dvakrát doprava a po schodech. Promluvte si s Rajinem a Fujin. Jděte doleva, doprava a od chlapíka si vezměte **první klíčovou kartu**. Vraťte se do hlavní haly, jděte dolů po schodech. Na konci haly vlevo odemkněte dveře. Získejte **druhou klíčovou kartu**. Odemkněte zamčené dveře a dostanete se do známé haly. Jděte směrem k sobě, doprava, doprava, třikrát nahoru po schodech a odemkněte další dveře. Kolem velkého ještěra projděte a uložte si pozici. Dívka za dveřmi vlevo vám věnuje **třetí klíčovou kartu**. Vraťte se do haly, projděte kolem monstra a pokračujte nahoru. Odemkněte výtah, jděte nahoru a uložte si pozici. Neohroženě pokračujte směrem k Seiferovi a čarodějce. Utkejte se s ním, a pokud ho porazíte, čarodějka zmizí. Uložte si pozici a jeďte výtahem dolů. Jděte pořád doprava. Potkáte Rinou. Čeká vás další souboj s čarodějkou a Seiferem. Není to žádná legrace, ale dá se to vyhrát. Jen nezapomeňte z čarodějky v průběhu zápasu vytáhnout GF - Alexander.

Gratulujeme vám k dokončení druhého disku. Jistě jste zvědaví, jak tohle všechno skončí. Bohužel si však na pokračování návodu musíte počkat do příštího vydání PSM, tak se zatím pokuste probádat tajemství třetího cédéčka na vlastní pěst, nebudete litovat.

Chalid Himmat

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



DUAL SHOCK™ CONTROLLER
1.690,-



G-CON 45™
1.690,-



MEMORY KARTY
599,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-



NEGCON™



OVLADAČ
890,-



AV ADAPTER
1.690,-



BAREVNÉ OVLADAČE
890,-



MYŠ
1.490,-

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

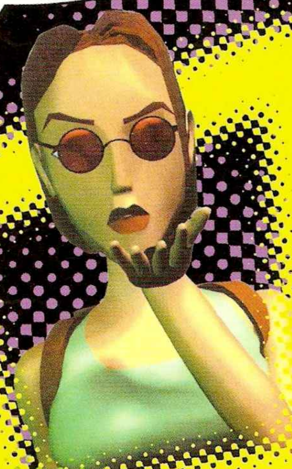


POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

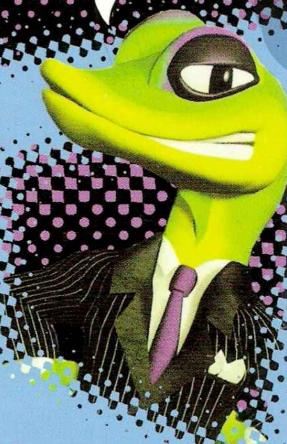
www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION




PŘIĎ A BUDEME SI HRÁT...


KOUKEJ, BOMBA CENY!


VŠICHNI MLUVÍ O CENÁCH... A CO JÁ?


TAK TYHLE CENY DOSTALY I MĚ!



OPSM



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

BEATMANIA